PlayStation® 2



REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

*74 / MARZO 2007
ESPAÑA: 6,00 €
CANARIAS: 6,15 €



REPORTAJE ESPECIAL

TODO LO QUE HAY QUE SABER SOBRE PS3

JUEGOS • PERIFÉRICOS • ON-LINE...

¡¡PRIMERA REVIEW!!

VIRTUA FIGHTER 5

EL MEJOR JUEGO DE LUCHA SE ESTRENA EN PLAYSTATION 3



TEST DRIVE UNLIMITED (PS2)
TONY HAWK'S PROJECT 8 (PS2)
RAINBOW SIX VEGAS (PSP)
SHINOBIDO (PSP)
TEST DRIVE UNLIMITED (PSP)

GOD OF WAR II

EL TÍTULO MÁS DESEADO DE PS2

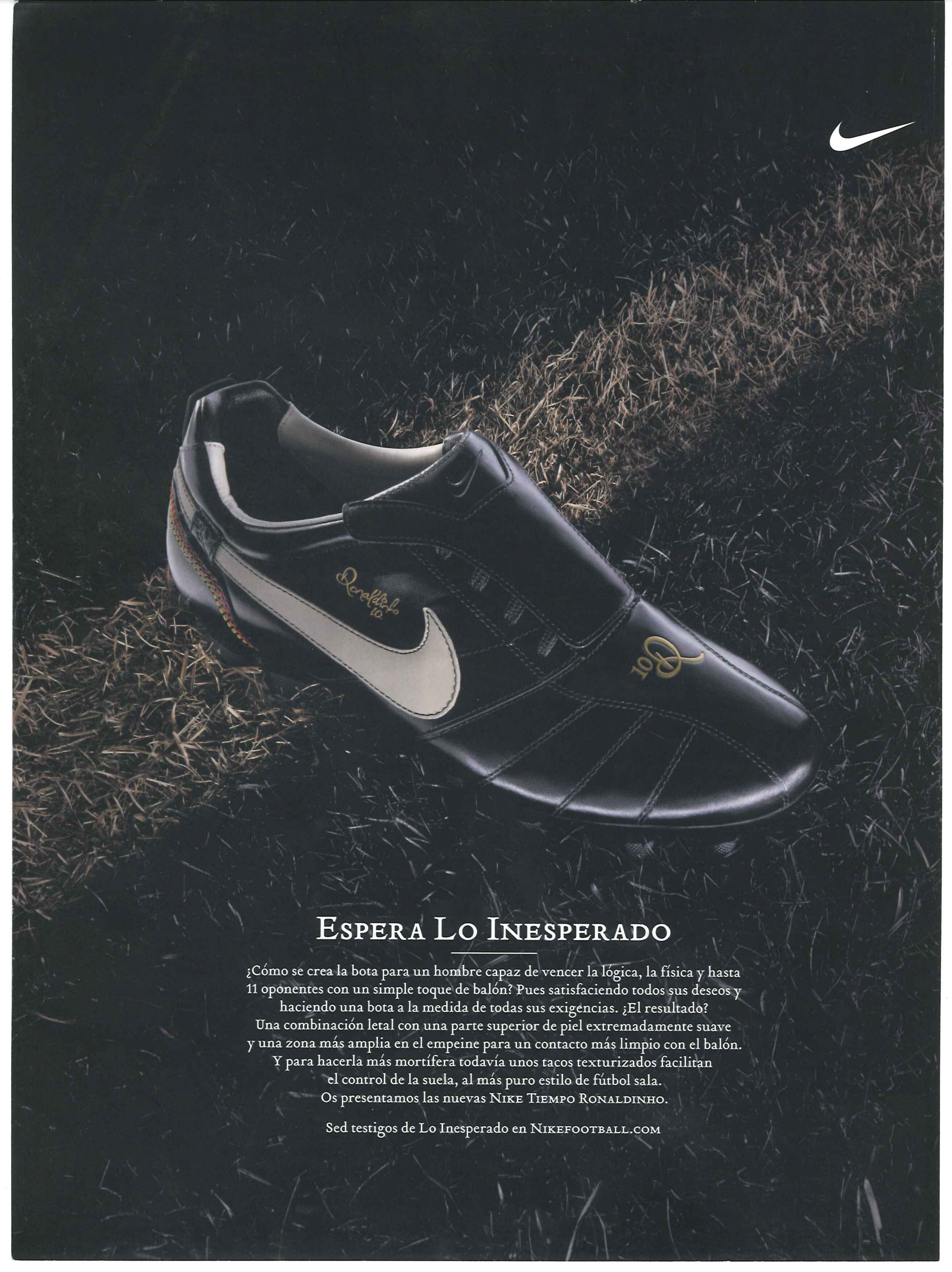
CONTRA LA PIRATERÍA
Defiende tu CULTURA

¡GRAN EXCLUSIVA!
VIAJA CON NOSOTROS AL MUNDO DE

OBLIVION

00074

Medal Of Honor Vanguard | Rogue Galaxy | Burnout Dominator | The Warriors | Metal Gear Solid Portable Ops Y MUCHO MÁS...


ESPERA LO INESPERADO
¿Cómo se crea la bota para un hombre capaz de vencer la lógica, la física y hasta 11 oponentes con un simple toque de balón? Pues satisfaciendo todos sus deseos y haciendo una bota a la medida de todas sus exigencias. ¿El resultado? Una combinación letal con una parte superior de piel extremadamente suave y una zona más amplia en el empeine para un contacto más limpio con el balón. Y para hacerla más mortífera todavía unos tacos texturizados facilitan el control de la suela, al más puro estilo de fútbol sala. Os presentamos las nuevas NIKE TIEMPO RONALDINHO.
Sed testigos de Lo Inesperado en NIKEFOOTBALL.COM



Editorial

STAFF

GRUPO ZETA

FUNDADOR: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**

Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Comité Editorial: **Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, Jesús Maraña,José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés**

Director de Área de Revistas y Ocio: **José Luis García**
Director de Área de Prensa: **Román de Vicente**
Director de Área de Administración y Finanzas: **Conrado Carnal**
Director de Área de Servicios Corporativos: **Román Merino**
Director de Área de Comercial y Publicidad: **Pablo San José**
Director de Área de Distribución: **Vicente Leal**
Directora de Área de Promociones y Marketing: **Marta Ariño**
Director de Área de Libros: **Faustino Linares**
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: **Agustín Vitórica**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Diseño y Dirección de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redactor Jefe: **Bruno Sol**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas (Playstyle), Daniel Rodríguez Martín, Pedro Berruezo Padilla**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Francisco Caballero**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Javier Bautista, Raúl Barrantes, Isabel Garrido, J. Iturrioz, Rafa Notario, David Castaño**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Adjunto del Área de Revistas: **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **María Moro**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
902 104 694 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo) C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IGA, Munich, Tanja Shrader Tel.: 49 89 92 50 35 32, tanja.shrader@iga.burda.com. **Holanda:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** IGA Paris, Valerie Wright, Tel.: 33 1 41 34 81 88, vwright@i-g-a.com **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Triservice, Philippe Girardot, Tel 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **Escandinavia:** I.G.A. Karin Södersten. Tel.: 46 8 457 89 07. Karin.sodersten@interdeco.se **USA:** I.G.A.New York. Dawn Erickson. TEL. 1 212 767 65 73 derickson@hfmus.com **Canada:** HIP. Heidi Sarazen. Tel.: 001 416 463 03 00 heidisarazen@hotmail.com **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com **Dubai:** Iceberg Media . Ivan Montanari. Tel.: 00 97 143 90 89 99 ivanmontanari@hotmail.com **India:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel.: 9122 22 87 57 17 Marzban@media-scope.com **Thailandia:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel.: 662 938 61 88 **Taiwan:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel.: 886 2 2709 8348. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535.

Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información ARi



UNA PRIMAVERA CON PS3

YA SÓLO queda un mes, un poco menos incluso, para que se cumpla el equinoccio de primavera. Una noche mágica, del 20 al 21 de marzo, disfrazada de acontecimiento natural pero que, desde los tiempos más remotos, viene acompañada de ritos, mitos y predicciones. Y con la explosiva y sugerente estación, llegará, dos días después la fecha que ya debería estar apuntada en todos vuestros calendarios, el 23 de marzo. PlayStation 3 representa la primavera en el vertiginoso sector del videojuego, el apoteósico comienzo de una nueva era, la fuerza de la creación y la gran responsabilidad de dotar de color todo cuanto nos rodea. Sabemos que los afortunados compradores de PS3 comprobarán de primera mano que los días junto a su flamante máquina durarán igual que las noches, porque no podrán soltar durante muchas horas ese mando de nombre capicúa denominado Sixaxis. Nosotros damos fe de ello porque en la redacción estamos como locos probando, para todos vosotros, los casi treinta títulos que acompañarán el lanzamiento del estandarte de Sony. Pocas veces una máquina comenzó su vida acompañada de semejante catálogo, al que hay que añadir lanzamientos On-line del calibre de Gran Turismo HD. En PlayStation 2 Revista Oficial sabemos la importancia del nacimiento de una máquina y del consiguiente relevo generacional, por eso el mes que viene os hemos preparado una gran sorpresa. Mientras le dais vueltas al asunto, corred a por un calendario y, además de marcar el día 23 para echar el guante a PS3, apuntad también el día 22. ¡Avisados estáis!

Marcos García
» DIRECTOR



Bruno Sol
REDACTOR JEFE
«Voy de procesión con la Hermandad del Eterno Cierre»



«Ahora va y se acaba, con lo que me gustaba salir en la tele»
Ana Márquez



«Píxeles como puños y puños como píxeles»
Pedro Berruezo



«Ya he dado 37 vueltas al sol y todavía no he aprendido nada»
Roberto Serrano

«He olvidado el chiste que guardaba para terminar»
Lázaro Fernández



«Sé más de lo que me han enseñado»
Natalia Muñoz



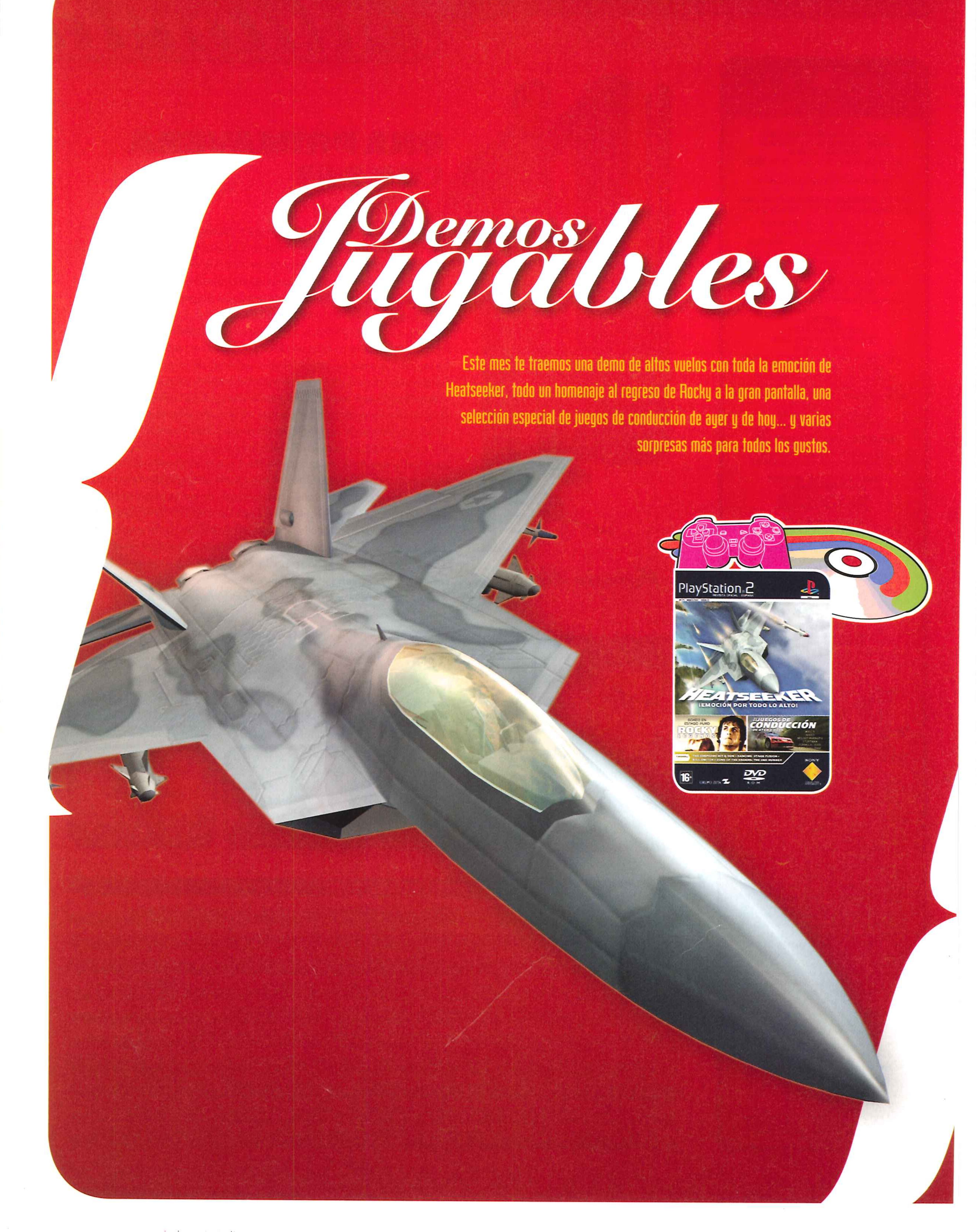
«La moda retro es para fracasados»
Daniel Rodríguez

CORRILLOS Y TERTULIAS EN LA REDACCIÓN

- NO COMEMOS, NI SALIMOS A NINGUNA PARTE... ¡ESTAMOS AHORRANDO PARA COMPRARNOS UNA PS3!
- LAS IDAS Y VENIDAS DE NUESTRO EX-COMPAÑERO CARLOS DUTY. ¿ANDE ANDARÁ...?
- ¿QUÉ JUEGOS DE 2006 SERÁN LOS MÁS VOTADOS POR VOSOTROS, LOS LECTORES?
- EL VIAJE DE TONES A BCN Y SU APOTEÓSICA FOTO EN LA SAGRADA FAMILIA, LE COSTÓ UN RESFRIADO...
- LAS ANDANZAS TELEVISIVAS DEL GRAN NÉMESIS; Y NO, NO ES UN PROGRAMA DE TERROR.
- YA SOMOS UNO MÁS EN LA FAMILIA, SE LLAMA DIEGO Y ESTÁ DEJANDO MUY BONICA LA REVISTA.
- PLAYSTATION SUITE SE HA CONVERTIDO EN EL HOGAR DE ALGUNOS REDACTORES.
- ¿CÓMO PASAREMOS SEMANA SANTA? NEMESIS VIENDO CINE RELIGIOSO, DOC MIRANDO A LAS MOZAS ALICANTINAS...
- ... JOHN TONES COMIENDO POLVORONES AÑEJOS, R. DREAMER DE NIÑERO, LAST MONKEY CULTIVANDO SU CUERPO...
- ... ANNA PERTURBANDO LA PAZ DE SUS VECINOS, SUPERNENA EN GALICIA, THE ELF EN UNA CÁRCEL DE MUJERES.

Demos Jugables

Este mes te traemos una demo de altos vuelos con toda la emoción de Heatseeker, todo un homenaje al regreso de Rocky a la gran pantalla, una selección especial de juegos de conducción de ayer y de hoy... y varias sorpresas más para todos los gustos.





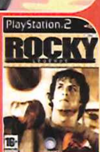


01 HEATSEEKER



QUÉ OFRECE Subir hasta el cielo a los mandos de un avión de combate en el nuevo título de Codemasters.

02 ROCKY LEGENDS

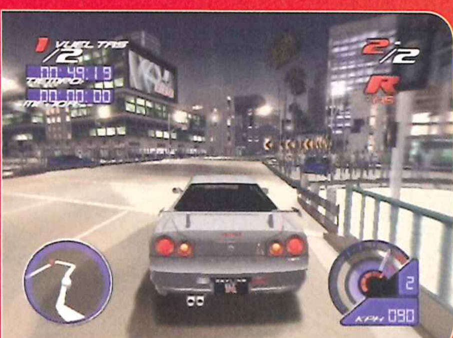


QUÉ OFRECE Un combate de exhibición con tres púgiles a elegir y los cuadriláteros de Odessa o los Docks.

03 W.R.C. 4



QUÉ OFRECE Una carrera rápida o prueba de tiempo en clase WRC con un Subaru Impreza o un Focus RS.





04 JUICED



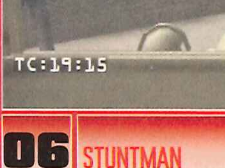
QUÉ OFRECE Ponerte a los mandos de un Skyline GT-R y tratar de ganar la apuesta frente a un Supra.



05 NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2



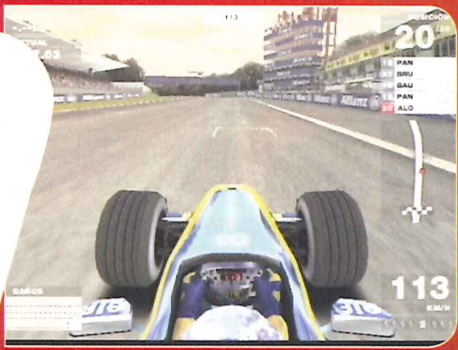
QUÉ OFRECE Volver a los orígenes de una de las sagas de conducción más populares del panorama lúdico.



06 STUNTMAN



QUÉ OFRECE Ponerte en la piel de un especialista de cine o acceder a un vídeo de demostración del juego.



07 FORMULA 1 2004





QUÉ OFRECE Probar el modo Arcade para un jugador eligiendo piloto y los circuitos de Melbourne o Imola.

08 F355 CHALLENGE



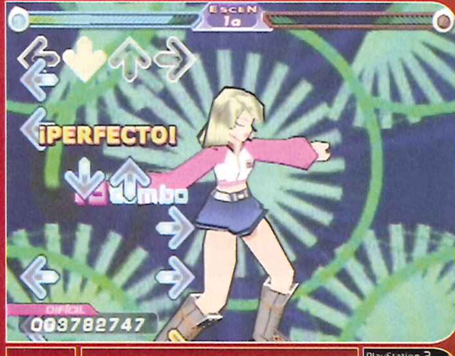


QUÉ OFRECE Disfrutar del modo Arcade en el circuito de Monza o Nürburgring en nivel Novato o Intermedio.

09 THE SIMPSONS HIT & RUN



QUÉ OFRECE Recordar uno de los títulos más divertidos del catálogo de PS2 con Homer como protagonista.



10 DANCING STAGE FUSION



QUÉ OFRECE Tres canciones diferentes y cuatro niveles de dificultad para poner a prueba tu ritmo .



11 KILL.SWITCH



QUÉ OFRECE Sumergirte de lleno en el conflicto bélico que recrea este shooter de Namco.



12 ZOE: THE SECOND RUNNER



QUÉ OFRECE Una pequeña muestra de lo que fue este título, firmado por el maestro Hideo Kojima.





PLAYSTATION 3: SE ACERCA EL GRAN DÍA

36 Falta menos de un mes para el esperado lanzamiento de PlayStation 3. Descubre 23 razones para comprarte la consola, los 28 juegos y periféricos que la acompañarán en su llegada a Europa, y lo que nos depara su conexión On-line.



18 **MIDWAY GAMER'S DAY, DESDE LAS VEGAS**

Desde la capital mundial del vicio y del ocio, Stan By no se dejó seducir por la molicie, y nos trae fresquitas todas las novedades que Midway prepara para el año en curso: un prometedor catálogo para PS3 y un «brain trainer» para la portátil de Sony.



28 **CLIVE BARKER'S JERICHO**

Los madrileños Mercury Steam preparan un shooter sobrenatural y terrorífico basado en la obra del escritor y cineasta Clive Barker. Será distribuido por Codemasters.

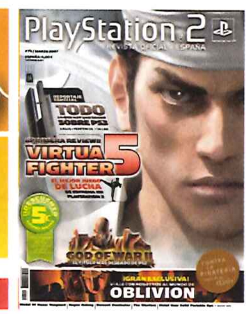
¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!



- 10 ROCKY BALBOA (PSP)
- 10 CAMISETAS DE ROCKY BALBOA
- 10 LLAVEROS DE ROCKY BALBOA
- 5 PÓSTERS FIRMADOS POR STALLONE
- 20 DUNGEON SIEGE: T.O.A (PSP)
- 20 FUNDAS PARA PSP
- 25 POLOS CANIS • 25 BOLSAS DE CANICAS • 25 REGLAS
- 25 JUEGOS DE LAPICEROS DE CANIS CANEM EDIT

Sumario

#74 MARZO 2007





Versión Beta

PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA



GOD OF WAR II

86 Santa Monica Studios exprime PlayStation 2 con una espectacular entrega de God of War.





Test

ANALIZAMOS TODOS LOS JUEGOS DE PS2



FINAL FANTASY XII

106 Por fin analizamos la versión PAL del juego más esperado para los 128 bits de Sony.



Playstyle

...Y CÓMO ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA







Secciones

Buzón PlayStation®2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

ENVÍANOS LAS FOTOS DE TUS RÉCORDS, DE TU MASCOTA CON TU PS2, DE TU VIAJE A JAPÓN CON MOTIVO DEL TOKYO GAME SHOW, DE TU PSP TUNEADA...

¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco God Hand para PlayStation 2 que regalamos!





Previsión de Sony con la demanda de PS3

Fernando Muñoz Vázquez.
Vía e-mail.

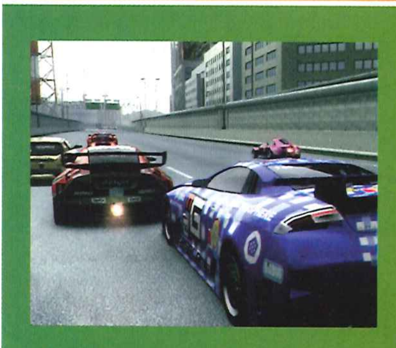
Por fin se ha revelado la fecha clave, 23 de marzo (no os equivocábais), aunque ahora la preocupación es otra, ¿habrá **PS3** para solventar la demanda? Espero que **Sony** haya sido previsora y haya hecho buenos estudios de mercado para dotar de unidades suficientes a las distribuidoras y que, al menos, las reservas (de la cual poseo una) se satisfagan en un tiempo no muy excesivo. Esa sería una muy buena compensación por el retraso de su aparición en territorio PAL. En fin, la impaciencia me devora, y creo que a otros miles como yo, y nos mordemos las uñas en espera de tan preciosa arma de entretenimiento. «Suertudos» que sois, pues ya la habéis probado.

Ya no hay exclusividad ni nostalgia en los videojuegos

David Santana.
Girona.

En estos tiempos en los que prima la originalidad y la creatividad, os invito a usar una nueva palabra para identificarnos: PLAYSTATIONEROS. Pues bien, hola PlayStationeros. Me aventuro a escribiros porque tengo una queja y no creo que sea el único en tenerla. Recuerdo los días felices en los que unos poseedores del cerebro de la bestia gozábamos del fontanero rojo, mientras los de la bestia negra tenían a su erizo azul. Y me lo pasaba muy bien con mis peleillas con los amigos pinchándoles y criticando sus juegos, porque entonces era impensable que un juego de una consola pudiera jugarse en otra. ¿Y cual era la solución si yo quería jugar al erizo? Comprarme la consola de la competencia. Pues resulta que esto ya no es así, ya no hay exclusividad, ni nostalgia, ni nada... Ahí es donde comienza mi queja. Me gasto la friolera de 60 Euros en cada capítulo de *GTA* pensando que es lo mejor del mundo y que sólo podré jugarlo en mi consola y llegan los señores americanos de «la X verde» pagando a **Rockstar** ¡y les dan una versión aún mejor que la mía! ¿Así pagan mi fidelidad? Si los de la X verde quieren jugar a *GTA*, que se compren la **Play** igual como

EL TEMA DEL MES ¿QUÉ TRES TÍTULOS DE LANZAMIENTO PARA PS3 TE COMPRARÍAS?



Una decisión complicada

Adrián Morán Álvarez.
Gijón (Asturias).

Es una decisión complicada, pero me decantaría por dos juegazos de **Sony** (*Resistance* y *Ridge Racer 7*) y uno de **Sega**, *Virtua Tennis 3*, pues poder controlar a Nadal es una pasada. Me decantaría por *Ridge Racer 7* porque es un juego con muchas curvas, que brillará como nunca en nuestra flamante **PS3**, derrapando y quemando rueda. Por *Resistance* porque tengo entendido que es impresionante su apartado técnico, la IA de los enemigos y sobre todo por sus grandes posibilidades On-line. Si en sus comienzos, **PS3** puede hacer esto, ¿qué será capaz de hacer en un futuro, cuando los programadores le cojan el «tranquillo»?

Intentaría abarcar los géneros que más me gustan

Fernando Muñoz Vázquez.
Vía e-mail.

Con tres juegos intentaría abarcar los géneros que más me gustan. En conducción, *MotorStorm*, ya que *F1* vendrá con las licencias antiguas y *MotorStorm* promete adrenalina y espectacularidad; en deportivos, en espera de un *Pro Evolution*, me decantaría por *Virtua Tennis 3* porque gráficamente y por jugabilidad entra por los ojos; y en género *shooter* me decantaría por *Resistance*, que parece tener un modo On-line muy adecuado. Creo que otra buena idea sería *Tekken Dark Resurrección* desde la red.

Con el argumento de Resistance se podría hasta rodar una película

Biel Ramis.
Vía e-mail.

Compraría uno de cada género. Así, uno de ellos sería un *shooter*, que en mi opinión son los que más aprovechan la consola **PS3**, y sería *Resistance: Fall Of Man*. Por su argumento, ¡creo que se podría hasta rodar una película sobre el juego! El segundo sería de conducción, *Ridge Racer 7*. Éste me gusta por sus gráficos, opino que si alguien me viera sin el mando pensaría que estoy mirando una carrera de verdad en la tele. Y el último sería mi *beat'em-up* favorito, *Virtua Fighter 5*, que aunque no tenga modo On-line su jugabilidad y gráficos son alucinantes.

¿Donde ha quedado el esperadísimo Heavenly Sword?

José David Merlo.
Vía e-mail.

Sin duda, mi primera adquisición junto con la consola será *Resistance: Fall Of Man*. Pura acción con unos gráficos increíbles y opciones On-line. Es la mejor forma de cerrar la boca a algunas voces cercanas a mí que no paran de criticar la primera hornada de juegos. En segundo lugar, *MotorStorm*, parece ser la mejor opción para descargar adrenalina. Eso sí, siempre que puedas volver a encajarte la mandíbula al contemplar por primera vez la espectacularidad de su apartado gráfico. Por último, uno deportivo: *Virtua Tennis 3*. He pasado tan buenos momentos con las versiones para

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº75: «¿Cómo piensas utilizar las nuevas posibilidades On-line de PS3?»

PUNTÚA

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.

SHINOBIDO
Miquel Tomás.
Reus (Tarragona).
Es un juego sencillamente genial, no tiene los mejores gráficos del mundo, pero es entretenido, largo y original. Si el Tenchu ya era bueno en ambientación, éste lo es aún más. Sin duda alguna el mejor juego de ninjas.
¡Le doy un 9,5!



KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT 2
Andrés Barranquero.
Reus.
Es la mejor adaptación que se haya hecho nunca del 2D al 3D, pero conserva la gracia de un juego 2D. Muchos personajes y comandos, jugabilidad y una característica única: los doce trajes que hay por cada personaje.



¿HAS ENCONTRADO UN FALLO EN NUESTRAS PÁGINAS ¡ENVÍANOSLO! ¿QUÉ TE GUSTARÍA CAMBIAR Ó MEJORAR DE PlayStation 2



yo tuve que comprarme la negra de 16 *bits* para jugar con el erizo. ¿Tengo o no razón? Y encima, uno de los iconos que han hecho que me decante por la nueva bestia **PS3**, *Metal Gear Solid 4*, resulta que leí hace poco que Hideo Kojima no cierra las puertas a **Microsoft**. Pero, ¿qué pasa aquí? ¿Esto qué es? Y si es cierta esa noticia, ¿tendré que comprarme otra consola para poder jugar a ese juego porque resultará que será mejor o llevará más extras que mi versión? Aplaudo a los genios de la gran N, porque a pesar de que están a un nivel inferior, siguen un criterio fiel a sus consumidores. Nunca veremos a Mario en otra consola que no sea **Nintendo**, o a *Link*, o a *Donkey Kong*. Señores, un poco de fidelidad por favor, ya sabemos que el dinero manda, pero los sueños también son importantes. Y el sólo hecho de pensar que Snake podría recalar en Xbox y que pudiera ser mejor que el de **PlayStation** me pone la piel de gallina.



Opiniones positivas para las demos del mes pasado

«JOGOPE».
Vía e-mail.

Me han gustado mucho las *demos* de este mes, para mi las mejores. Cuando mi hermana y yo compramos la revista enseguida los probamos y, claramente, el mejor juego en nuestra opinión es *Tomb Raider Legend*. Sin embargo, esperaba mucho de *Okami* y me ha decepcionado, personalmente no me ha gustado nada. lo que más me ha sorprendido es el juego de *Lego Star Wars II*, creía que era para niños y la verdad es que me ha entretenido bastante, pena que durase tan poco la *demo*. Bueno, en conclusión, me ha gustado mucho la *demo* y espero que repitáis una igual.

¿Y qué pasará el mes que viene con la revista?

Diego Escudero.
Vía e-mail.

Todos nos quedamos asombrados ante las nuevas consolas, la variedad de sus juegos, sus gráficos, los retrasos de última hora... Pero no nos paramos a pensar si nuestra revista cambiará de nombre al salir la nueva consola de **Sony** en España. Ni tampoco si se especializará en los juegos de **PlayStation 3** ya que las empresas de juegos, por razones lógicas, harán muchos más juegos de esta última. De este modo, el mercado de **PlayStation 2** quedará paralizado. Y no me parece oportuno que una revista tan actual como ésta se siga llamando con un nombre un modelo ya superado. ¿Han pensado ya en ello los directores de **PlayStation 2 Revista Oficial**?

NOTA DE LA REDACCIÓN:
Encontraréis alguna pista en este número sobre lo que pasará el mes que viene con nuestra, vuestra revista. Se avecinan sorpresas importantes con la llegada de **PlayStation 3** al mercado español...

ENVÍA TU CARTA A PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL (BUZÓN PLAYSTATION) C/O'DONNELL,12 28009 MADRID. O ESCRÍBENOS AL SIGUIENTE E-MAIL: DOC.PS2@GRUPOZETA.ES

PS2 y **PSP** que no puedo esperar más para poner mis deditos sobre el *Siaxis* con el fin de tener el control total sobre la raqueta. Sólo encuentro un pero a la lista de lanzamientos inicial. ¿Dónde ha quedado el esperadísimo (al menos por mi parte) *Heavenly Sword*? Confío en que no se haga esperar demasiado...

Es muy difícil elegir sólo tres

Ángel Roig.
Vía e-mail.

Resistance: Fall Of Man porque presenta un nivel gráfico y de ambientación nunca visto. *Assassin's Creed*, ya que será probablemente el nuevo *Prince Of Persia* de las consolas de nueva generación. Los paisajes y decorados son increíbles. Y *NBA 2K7*, ya que está cerca del ideal de juego en imagen real. Los detalles y las caras de los jugadores son asombrosamente fieles a sus modelos de carne y hueso.



José Ramón Mollá ha logrado encontrar las 48 partes del protagonista de Blood Will Tell y, por consiguiente, el final bueno del juego.

Santiago Cola nos demuestra que el legendario Final Fantasy VII de PSone no tiene secretos para él. ¡Mirad esos parámetros!

Gran Turismo 4: 94,3% de juego completado, 16.003 puntos A-Spec, 72 platas y 8 oros en modo carné... Sebastián Florit es nuestro ídolo.

Laura Mon Sobrín nos demuestra con el dibujo que a las niñas también les gusta el fútbol.

¡¡REGALAMOS 5 JUEGOS FINAL FANTASY XII!!

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PS2 o PSP... ¡Los cinco mejores e-mail o cartas ganarán un asombroso Final Fantasy XII!





SQUARE ENIX
"EL CAPÍTULO MÁS REVOLUCIONARIO Y ESPERADO DE LA SAGA."
OFICIAL PLAYSTATION 2
"LA ENTREGA MÁS ORIGINAL E INNOVADORA DE LA ÚLTIMA DÉCADA."
PLAYMANÍA
16+
www.pegi.info
PlayStation®2



¡CASINO ROYALE DE REGALO CON PS3!

PARA LOS PRIMEROS 500.000 COMPRADORES DE LA CONSOLA

Sony Computer Entertainment ha anunciado que regalará la edición *Blu-ray* de la última entrega cinematográfica de James Bond, ***Casino Royale***, a los primeros 500.000 compradores de **PlayStation 3** en Europa que se registren en *PlayStation Network*. La flamante producción del espía británico, que supone el debut del actor inglés Daniel Craig como protagonista de la serie, viene codificada en MPEG-4 AVC, en un *Blu-ray* de 50 GB en doble capa. La película incluye extras en alta definición y el sonido sin comprimir, para que el espectador disfrute de la mejor calidad sonora y visual. Sin duda, va a ser una buena forma de comprobar las capacidades de **PlayStation 3** con la tecnología de alta definición, alcanzando una resolución en 1080p.

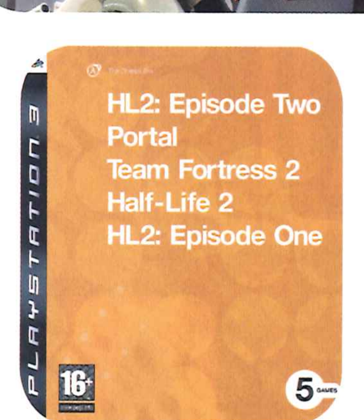
Javier Martínez-Avial, Director de Marketing de **Sony C.E.** España ha declarado, *«PlayStation Network abre el amplio abanico de entretenimiento interactivo de PlayStation 3. Es fácil de instalar, permite jugar On-line gratis y ofrece fantásticas herramientas para estar en contacto con familia y amigos».*

Casino Royale ha recaudado más de 560 millones de dólares en las taquillas de todo el mundo, convirtiéndose en el James Bond más exitoso de la saga.



HALF LIFE 2 ORANGE BOX

EA DESVELA LA VERSIÓN DEL JUEGO PARA CONSOLA





El primer episodio fue aclamado por jugadores de todo el mundo. Este año podrás disfrutar de la segunda entrega en PS3.

Electronic Arts ha anunciado que publicará ***Half Life 2: Orange Box*** a finales de 2007. Esta completa entrega para **PlayStation 3** de la popular saga incluirá cinco juegos. *Half Life 2: Episode Two*, segunda parte de la trilogía de **Valve**, que en esta ocasión traslada la acción a las afueras de *City 17*. El segundo título del *pack* se denomina *Portal*, aventura de acción para un solo jugador que reinventa la forma de manipular y enfrentarse al entorno. Además, el ***Orange Box*** también contiene una nueva versión del mítico *Team Fortress 2* con un apartado gráfico renovado, así como *Half-Life 2* y *HL2: Episode One*.


La colección de Asics SportStyle está inspirada en el Tokyo moderno
asics.es
気楽にやろうよ!
-CHILL!
asics
sound mind, sound body

Noticias

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

ID SOFTWARE DA EL SALTO A LA NUEVA GENERACIÓN DE SONY





Z-Axis es la compañía encargada de desarrollar la entrega para **PlayStation 3** de *Enemy Territory: Quake Wars*. Esta versión permitirá la participación de 16 jugadores On-line, que podrán poner a prueba sus habilidades ya sea con las armas convencionales de las tropas de la Fuerza de Defensa Global o con un arsenal futurista en las filas de los extraterrestres *Strogg*. Ambos ejércitos contarán con diferentes vehículos como *quads*, tanques, caminantes alienígenas, helicópteros y naves antigravitatorias, así como estructuras para la defensa, artillería, radares y otros elementos de corte táctico que dan una idea de las posibilidades estratégicas del juego. Su lanzamiento está previsto para este año.

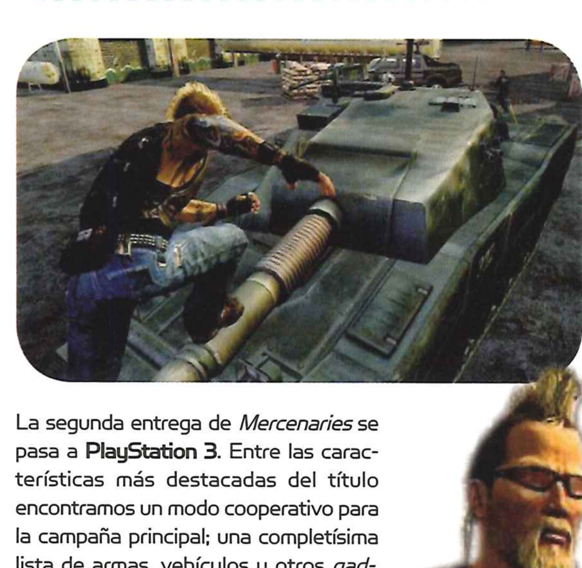
PRIMEROS MANDOS PARA PLAYSTATION 3 DE NOBILIS

Nobilis distribuirá los dos primeros controladores no oficiales de **PlayStation 3** dentro de su gama de productos **Subsonic**. El *Wireless Premium* tiene gatillos traseros cóncavos, empuñadoras ergonómicas, es recargable y compatible con PC, con un PVP-R de 29,99 €. La versión con cable tiene las mismas características, un cable de 3 metros y estará disponible por 19,99 €.



MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES

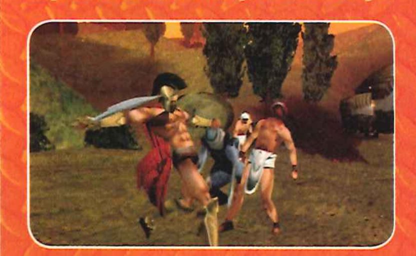
VÉNDETE AL MEJOR POSTOR



La segunda entrega de *Mercenaries* se pasa a **PlayStation 3**. Entre las características más destacadas del título encontramos un modo cooperativo para la campaña principal; una completísima lista de armas, vehículos y otros *gadgets* (como un gancho para abordar transportes aéreos); la posibilidad de viajar por encima y bajo el agua y de prender fuego a tus enemigos con ayuda de un mechero. Su lanzamiento está previsto para finales de año.

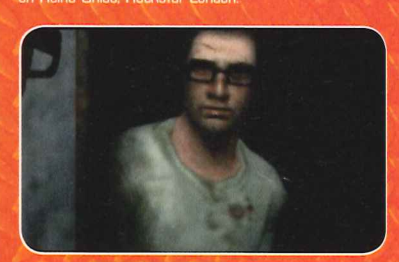
300: MARCH TO GLORY, DEL CINE A PSP

Collision Studios desarrolla el juego basado en la película 300 de Warner Bros. y Legendary Pictures, que a su vez se inspira en el cómic homónimo de Frank Miller. Los usuarios de la portátil de Sony van a poder encarnar al rey Leónidas en la desigual batalla de las Termópilas contra las tropas persas del rey Jerjes. Juega solo o liderando una falange abatiendo enemigos.



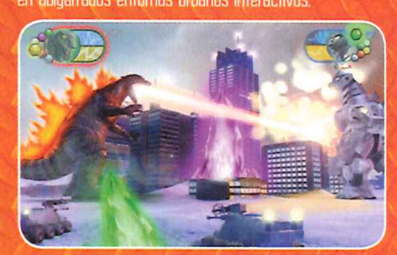
ROCKSTAR ANUNCIA MANHUNT 2

Este verano prepárate para revivir la agobiante experiencia que supuso Manhunt en su esperada segunda parte. Rockstar Games ha hecho público que este verano saldrán a la luz las versiones para PlayStation 2 y PSP. Los fundadores de la serie, Rockstar North han pasado el testigo a los nuevos estudios de la compañía en Reino Unido, Rockstar London.



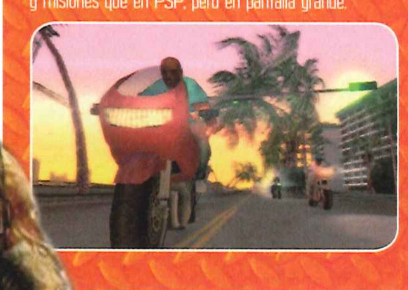
GODZILLA INVADIRÁ PSP EN OTOÑO

Atari publicará Godzilla: Unleashed para PlayStation Portable. El jugador se meterá en la piel del gigantesco monstruo nipón para luchar contra legendarias bestias en abigarrados entornos urbanos interactivos.



PRIMERAS IMÁGENES DE GTA: VICE C. STORIES

Rockstar Games ha mostrado las primeras capturas de la edición para PlayStation 2 de GTA: Vice City Stories. Los jugadores se van a encontrar con la misma historia y misiones que en PSP, pero en pantalla grande.



SONY GAMERS DAY

O CÓMO ES UN DÍA JUGANDO A PLAYSTATION 3



Marcos García, Director de la revista, posa entre los afortunados asistentes al Gamer's Day: Rafael Albajez Vargas y Joan Manuel Izquierdo Vallés.





El pasado 2 de febrero se celebró una nueva edición del **Gamers Day**. Este año el lugar elegido para el evento fue **PlayStation Suite**, más de 300 metros cuadrados en el centro de Madrid dedicados a **PlayStation 3** y sus juegos.

La jornada comenzó a las 10 de la mañana. La presentación del evento corrió a cargo de Ángel Fernández, Relaciones Públicas de **Sony C.E.** Rafa y Joan, invitados por **PlayStation 2 Revista Oficial** comenzaron su particular periplo por las distintas salas dispuestas con los títulos más relevantes. Los primeros en pasar por sus manos fueron *Genji: Days Of The Blade* y *MotorStorm*. En la misma habitación, y con un proyector, se puso a disposición de los asistentes una versión de *Gran Turismo HD*, con su espectacular circuito en los Alpes. Completando la lista de juegos estaban *Resistance: Fall Of Man, Sonic The Hedgehog, Virtua Fighter 5, Lair, Call Of Duty 3, Tony Hawk's Project 8* y *NBA 2K7*.

También hubo tiempo para charlar con el resto de invitados, e incluso de disputar alguna que otra reñida partida, sobre todo a dobles con *Virtua Tennis 3*.

ENTREVISTAMOS A... YOSHIKI OKAMOTO

PRESIDENTE DE GAME REPUBLIC

... DOS SEMANAS ANTES EN PLAYSTATION SUITE

¿En qué juegos os habéis inspirado para crear el nuevo Genji?

Nos hemos fijado más en libros sobre la historia de Japón y en la biografía del protagonista en el que se basa. En películas como *Hero*, estrenada cuando se desarrollaba el juego. En la película, cada parte se identifica con un color rojo, verde, amarillo. Queríamos hacer algo parecido con *Genji* para mostrar la belleza de Japón.

¿Cuánto tiempo os ha llevado desarrollar esta segunda entrega?

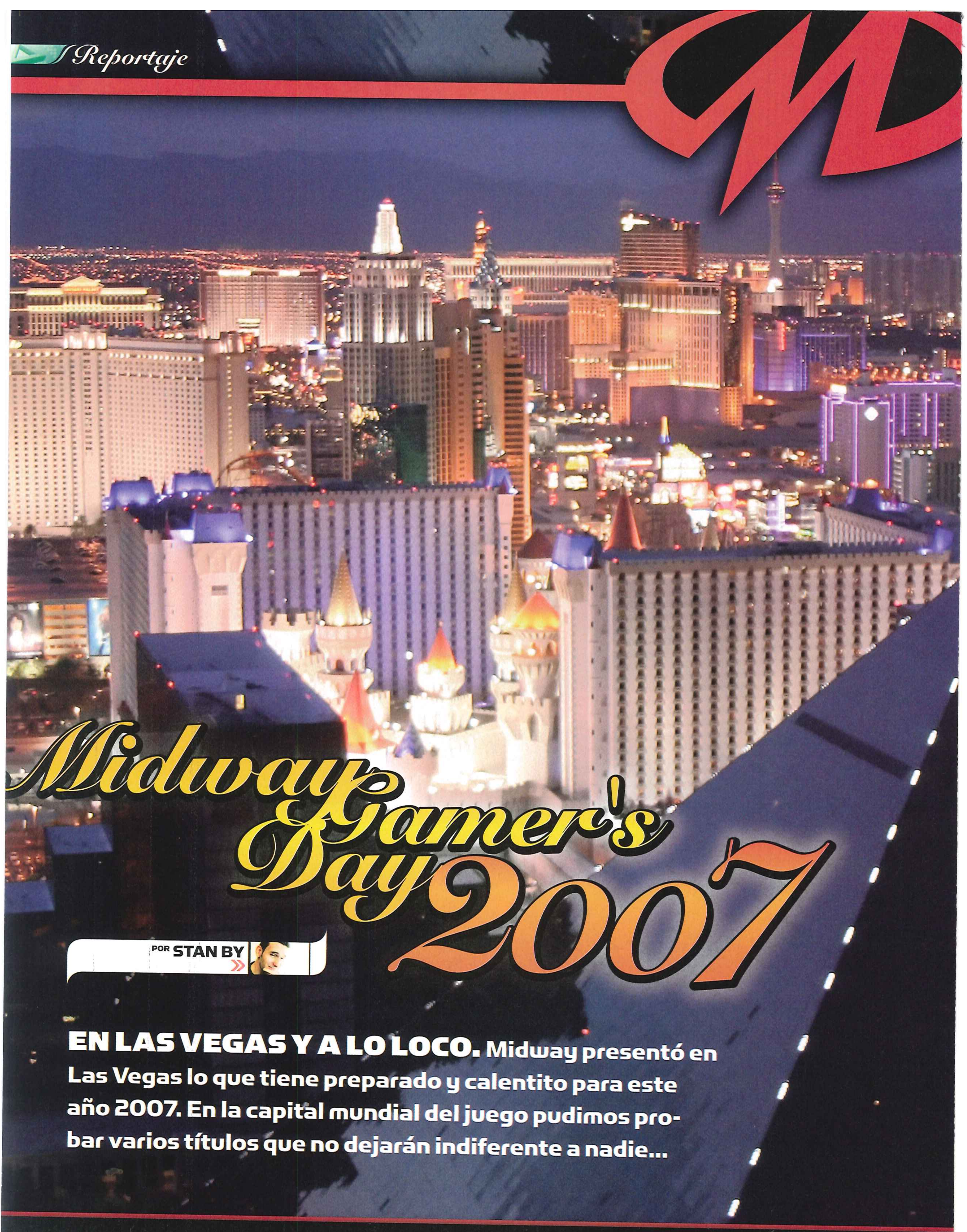
El proceso duró dieciocho meses. Los seis primeros se estuvo trabajando en **PS2**. Cuando se anunció **PlayStation 3** se cambió todo: nuevas texturas, nuevos modelos. Lo desechamos todo, hasta el motor gráfico tuvo que hacerse de nuevo.

¿De haber tenido tiempo habríais incluido un control tipo Zelda para aprovechar el Sixaxis?

Si desde un principio hubiéramos tenido este mando, no sé muy bien cómo nos lo habríamos planteado. Seguramente no se hubieran exprimido al 100% las posibilidades del *Sixaxis*. Sin embargo, nuestro nuevo proyecto, *Ghost Of Kingdom* (título provisional) sí que hace mayor hincapié en las características del controlador de **PS3**, de hecho, sin él no se podría jugar.

En un juego como Genji, ¿cómo se plantea la dirección artística?

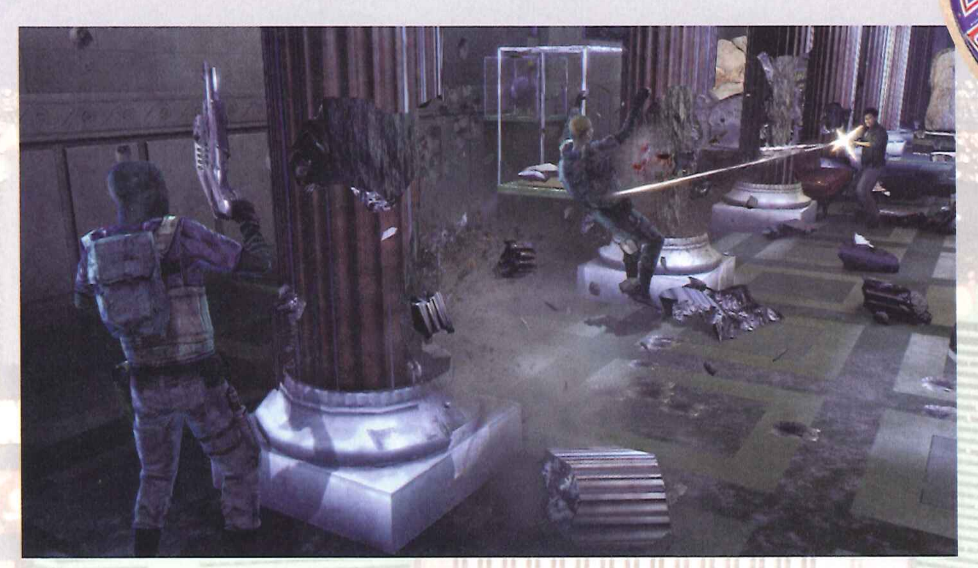
El diseñador lo dirige todo. Crea un concepto que se pasa a los grafistas, que a su vez hacen propuestas y, hasta que no se da el visto bueno y se dice que está aceptado, no sigue adelante. Sí que es verdad que en un título como *Genji 2*, el número de grafistas es mucho mayor que el de programadores o de diseñadores, pero al final, todo gira en torno al diseñador.



Midway Gamer's Day 2007

POR STAN BY

EN LAS VEGAS Y A LO LOCO. Midway presentó en Las Vegas lo que tiene preparado y calentito para este año 2007. En la capital mundial del juego pudimos probar varios títulos que no dejarán indiferente a nadie...



TEQUILA BOMBS > Puntería infalible, munición infinita y devastadora, y un ataque giratorio definitivo son los tres movimientos «John Woo Trademark».





Stranglehold [PS3]

MUCHOS VAIVENES HA DADO STRANGLEHOLD EN LOS ÚLTIMOS TIEMPOS, PERO PARECE QUE EL HOMENAJE DE MIDWAY AL CINE DE JOHN WOO YA ESTÁ LISTO

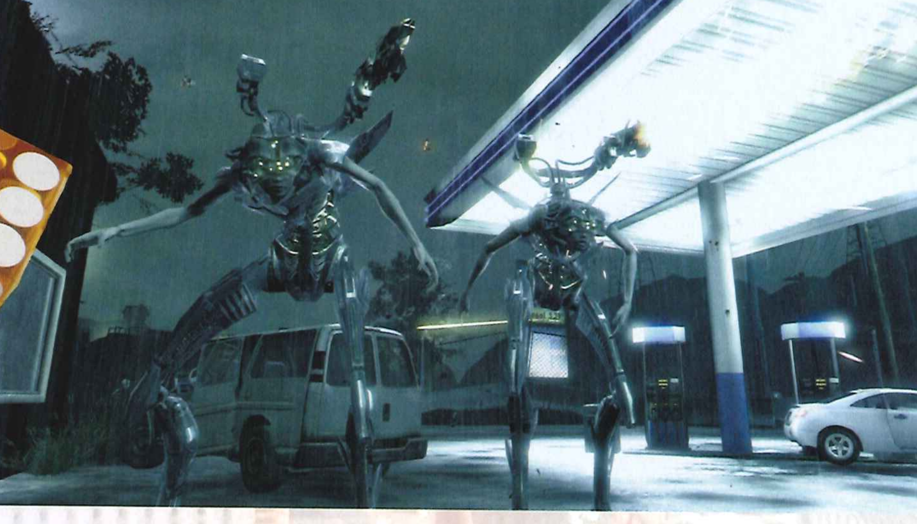
Hasta Las Vegas nos fuimos, pues. Y una de las varias sorpresas agradables del evento que **Midway** orquestó en el *Hard Rock Hotel* fue, el muy anticipado desde el **E3**, ***Stranglehold***. Dicen que lo bueno se hace esperar, y éste parece ser el caso. Tras las presentaciones, corrimos a los varios puestos para probarlo y el sabor dejado por el nivel completo que jugamos fue delicioso. Retomando al protagonista de la película *Hard Boiled*, el Inspector Tequila, recorrimos una recreación del Museo de Historia de Chicago descargando cantidades obscenas de plomo sobre decenas de mafiosos. El juego incorpora varios movimientos característicos del personaje, los *Tequila Bombs*, muy fílmicos y con cinemática *ad hoc*, que se activan conforme despachamos atacantes. Tequila cuenta, además, con un trasunto de *bullet-time* (*Tequila Time*) que permite aprovechar el escenario intuitivamente, saltando en plancha, usando carritos, escalando obstáculos. Sin olvidar la destrucción masiva de escenario que el juego permite y a la que invita. Podemos estar ante un *shooter* apoteósico.



TODO CHOW > Chow Yun Fat ha participado activamente en el desarrollo del juego, poniendo voces y haciendo sesiones de captura de movimientos. El Tequila de Stranglehold es él al cien por cien.



BELLAS DAMAS > Éstas de aquí a la derecha intentaron hacernos la vida un poco imposible durante nuestra estancia. Será que no las admitieron de camareras en el Caesar Palace...







Black Site Area 51 [PS3]

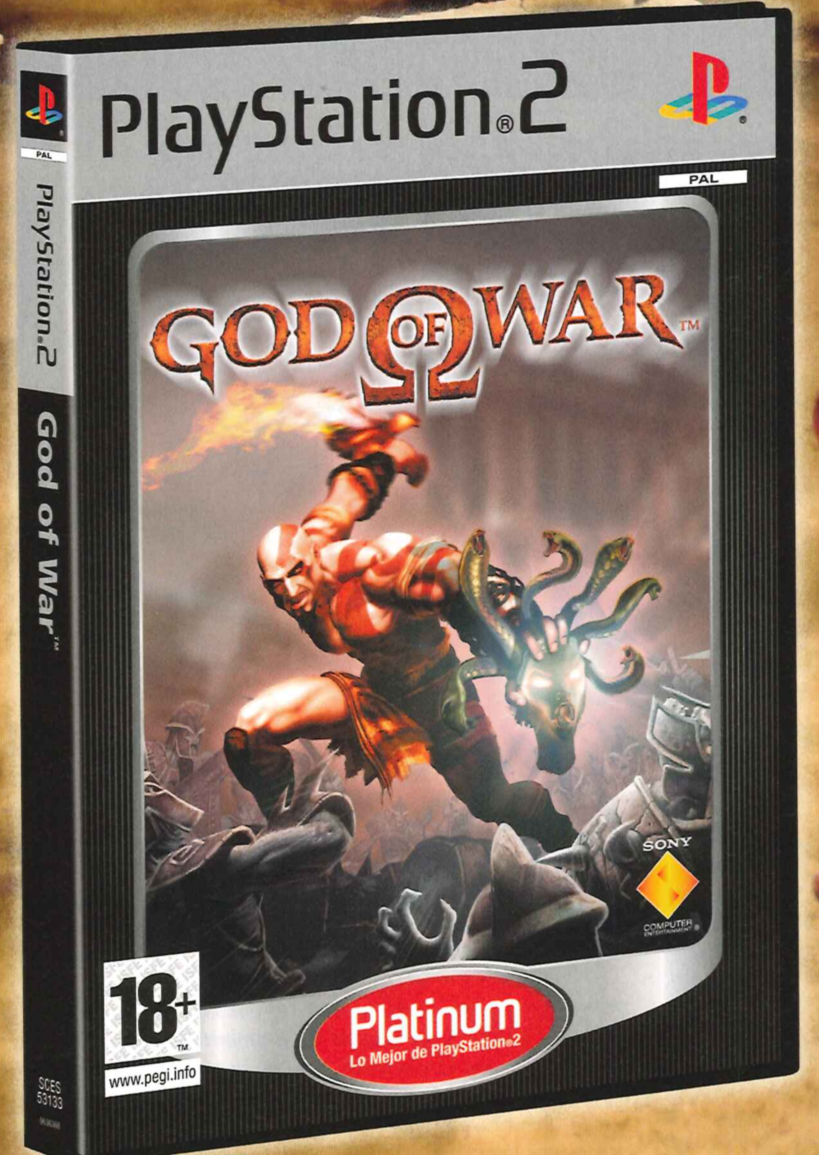
ACCIÓN SIN FIN ES LO QUE PARECE PROMETER MIDWAY PARA ESTE AÑO. Y BLACKSITE, LA SECUELA DE AREA 51, TIENE TODA LA PINTA DE ESTAR A LA ALTURA

Al final ha resultado que, efectivamente, lo que vimos de ***Blacksite*** en la visita a los estudios de **Midway** en Austin fue un estado prematuro del desarrollo del juego. Y si entonces la cosa prometía, la impresión que nos ha causado en la primera toma de contacto en Las Vegas ha sido considerable. Sí que es cierto que el nivel jugado era, tal vez, excesivamente corto. De hecho, las pruebas del sistema de mecánicas de pelotón (aquellas *squad-mechanics* que regularían el estado emocional y la actitud de los miembros del equipo en función de la eficacia del jugador) eran prácticamente imposibles, ya que la *demo* consistía en dos breves combates. Eso sí, de una intensidad espectacular. Los *aliens* a los que nos enfrentamos entre las ruinas de una gasolinera eran duros de roer y tan rápidos que exigían máxima concentración, y nos sorprendimos mordiendo el polvo al actuar de manera visceral. La sensación de ser un *shooter* en primera persona súper-vitaminado e híper-adrenalínico nos dejó bastante satisfechos. Con muchas ganas de más, sí, pero de eso se trata al fin y al cabo.



SABER MANDAR > Los miembros del pelotón responden rápidamente a las órdenes contextuales dadas por medio de un solo botón. Lo cual facilita enormemente la eficacia táctica en medio de la acción.

SÓLO LOS MEJORES LLEGAN A PLATINUM



19,99 €*

EL MEJOR JUEGO DEL AÑO A UN PRECIO INMEJORABLE

Juego del año 2005



Premio de la Redacción 2005



Juego del año para PS2
Mejor aventura de 2005



DESCUBRE Platinum Lo Mejor de PlayStation®2 **LA COLECCIÓN**

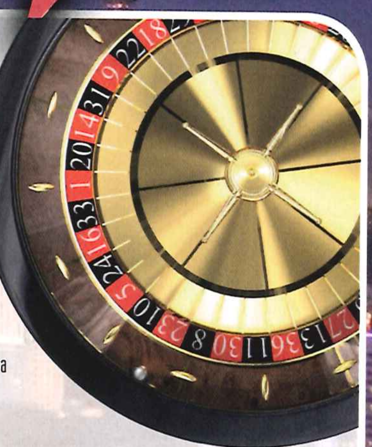


*PVP recomendado









ARMAS > Epic ha puesto mucho énfasis en dotar del máximo realismo posible a las armas, añadiendo todos los polígonos posibles, y alguno más. Armas, por otro lado, que el viejo aficionado reconocerá al instante.

Unreal Tournament 3 [PS3]



¿TONY HAWK? > No es sólo que hayan añadido al extenso arsenal una tabla de skate para moverse rápidamente por el escenario, sino que también es posible hacer trucos.

ENTRE SORPRESAS POR EL CAMBIO DEFINITIVO DE NOMBRE, PUDIMOS ECHAR UN VISTAZO A LA NUEVA ENTREGA DE UNREAL

Porque finalmente no se llamará *Unreal Tournamente 2007*, sino ***Unreal Tournament 3***. Sea como fuere, lo cierto es que, de buenas a primeras, esta nueva entrega del que seguramente es el *Deathmatch Shooter* más celebrado (por los usuarios de PC especialmente) deja con la boca abierta ante el despliegue de capacidades del *Unreal Engine 3*, su motor gráfico. Tanto los escenarios como las obsesivamente detalladas armas resultan impresionantes. Una lástima no haber podido probar una versión de consola (sólo había PC montados en línea para la *demo*), pero el trabajo de **Epic** promete lucir y funcionar igual de bien. Los aficionados a la franquicia reconocerán muchos elementos recuperados de anteriores entregas, pero también verán las notables mejoras en otros aspectos, sobre todo en los vehículos, con funciones mucho más definidas, luciendo bastante bien el *Dark Walker*. Sin olvidar la flamante incorporación de una tabla de *skate* al más puro estilo *Regreso Al Futuro II*, que agiliza enormemente la reincorporación al combate.

fotomatón



El evento
Entre decenas de guitarras colgadas, y música de pelos largos, jugamos, conversamos y comimos sushi.



El Rock
No sólo de videojuegos vive el hombre, aunque a veces no lo parezca. También está la cerveza... y AC/DC.



Jackpot
No pudimos escapar de la tentación de los interminables casinos. ¡Y ganamos! Dos dólares y medio...



¿New York?
Sí, pero de mentira. Aquí está quien suscribe con Teresa y Paco, de Virgin Play, posando ante el hotel New York.





MORTAL KOMBAT II


GAUNTLET II


CHAMPIONSHIP SPRINT


RAMPART


RAMPAGE WORLD TOUR

PlayStation 3 Store Games [PS3]

EN EL GAMER'S DAY PUDIMOS VER TAMBIÉN ALGUNOS DE LOS CLÁSICOS QUE PODRÁS DESCARGAR EN TU PS3

A pesar de estar rodeados de nuevos lanzamientos, entre efluvios de *rock'n'roll* pudimos probar también los juegos (auténticos clasicazos la mayoría) que **Midway** ha licenciado para su descarga en la *PS3 Store*, todos con opción para partidas multijugador. Primero echamos unas carreras con *Championship Sprint* (con soporte para cuatro jugadores), y luego nos lanzamos de cabeza al incombustible *Mortal Kombat II*, que se nos antojó exactamente igual a como lo recordamos. *Rampage World Tour* (en el que pueden participar hasta tres jugadores) también nos atrapó un buen rato, con sus monstruos gigantescos y tanta ciudad para destruir. *Joust* (el único no exclusivo para **PlayStation**) resultó ser un *port* calcadito al original, y *Rampart*, la versión del *arcade* de 1990 (y que a quien suscribe le cae especialmente simpático), nos proporcionó otro ratito de sana competitividad destructora (aunque, como en todas las versiones, el control siempre desluce un poco). Finalmente, el tiempo voló con ese otro clásico llamado *Gauntlet II*.

[PSP] Hotbrain

ENTRENA TU CEREBRO, ADEMÁS DE TUS DEDOS



CONTROLES SENCILLOS > Sea cual sea el modo (Practice, Test Mode, Brain Race o Think Tank), los controles son sumamente sencillos e intuitivos.

La respuesta de **Midway** a la arrolladora tendencia de juegos de ingenio para consolas portátiles se llama ***Hotbrain*** y aparecerá este año en exclusiva para **PSP**. El juego ofrece una serie de *puzzles* para avivar la actividad cerebral del jugador (y «aumentar la temperatura del cerebro») en cinco áreas: lógica, memoria, concentración, lenguaje y matemáticas. Con los comentarios del actor Fred Willard, ***Hotbrain*** ofrecerá dos modos para un solo jugador y otros dos multijugador, en los que podrán participar hasta cuatro jugadores vía *ad hoc*.

EMPIEZA







SONIC THE HEDGEHOG™











Telefónica

movistar

Los mejores videojuegos para tu móvil



2007 REAL FOOTBALL

Lleva el deporte rey en tu móvil

Gameloft no cesa en su empeño por desarrollar producciones de calidad y no sólo cuando se trata de adaptaciones de juegos de otras plataformas, sino también a la hora de crear productos propios. La saga *Real Football* es uno de ellos y este año se presenta con un montón de jugosas novedades.

Probablemente la más destacable sea la licencia de *FIFPRO*, que ha permitido incluir más de 100 equipos con sus jugadores reales. Los datos están actualizados con las plantillas de febrero de este año, de modo que no hay otro título ahora mismo con este detalle. También se ha puesto especial énfasis en la apariencia de jugadores, estadios y uniformes, así como en sus movimientos y celebraciones.

Real Football 2007 incluye nada menos que nueve modos de juego. En Entrenamiento podrás hacerte con los controles y practicar los diferentes tipos de pase, tiros y movimientos, para después participar con tu equipo favorito en amistosos, copas, ligas o rondas de penaltis.

El nivel de detalle del juego es fabuloso, pues además de recrear una buena ambientación, con animaciones de presentación en cada partido, se incluyen efectos climatológicos y otros visuales que aderezan los encuentros. Además, antes de cada partido se puede escoger la alineación, formaciones y establecer algunos parámetros como duración o nivel de dificultad, que determina el comportamiento del sistema de inteligencia artificial. Durante los encuentros, las opciones permiten cambiar la estrategia y realizar sustituciones. En definitiva, un excelente juego de fútbol que no tiene rival en este momento.

JUGADORES DE VERDAD

Aunque visualmente no se aprecian diferencias entre los jugadores, sus cualidades técnicas si están incluidas en el juego y se toman en cuenta a la hora de establecer su rendimiento en el terreno de juego, así como en la inteligencia artificial.

2007 REAL FOOTBALL

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Un juego muy completo.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.2 GRÁFICOS. Aprovecha al máximo lo que dan de sí los diferentes terminales y presenta numerosos elementos de ambientación.
8.0 AUDIO. Mejora algo sobre otros juegos, pero sigue siendo una asignatura pendiente.
9.8 JUGABILIDAD. Un control muy intuitivo, aunque hay que ser hábil para ejecutar los movimientos más espectaculares .

PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



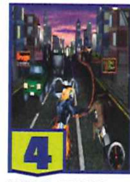
LOS SIMS 2 MASCOTAS
Adopta una mascota en tu móvil.



REAL FOOTBALL 2007
El juego de fútbol más completo.



LOS SIMS 2
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



GHOST RIDER
El superhéroe más temible se enfrenta al infierno.



DAKAR 2007
Supera las etapas del rally más duro.



PROJECT GOTHAM RACING
Un innovador juego de carreras.




RAYMAN 4
Uno de los mejores plataformas.



CALL OF DUTY 3
Un juego de acción épica en la Segunda Gerra Mundial.



MEDAL OF HONOR
Enfréntate tú solo a la élite del ejército alemán.



PARIS HILTON DIAMOND QUEST
Insospechados niveles de diversión.

Cómo descargarte un videojuego desde tu 

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

01 - ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - SELECCIONA VIDEOJUEGOS Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - ELIGE CATEGORÍAS Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - DESCARGA TU JUEGO Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Ahora podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras.

CONSULTA MÓVILES COMPATIBLES, MUCHOS MÁS VIDEOJUEGOS, PROMOCIONES Y TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

A ESCONDERSE TOCA

En los escenarios donde los guardias del parque te persiguen, tendrás la posibilidad de ocultarte. Para ello busca las flechas amarillas y pulsa el botón correspondiente en el momento exacto, así el guardia pasará de largo.



SHIN CHAN: LOS ADULTOS CONTRAATACAN

El travieso televisivo en un parque de atracciones...

Con licencia de la película, **Virtual Toys** ha creado una nueva entrega de las aventuras de Shin Chan para móviles. La estructura de misiones es variada y propone mecánicas diferentes. Por ejemplo, en una de ellas tendrás que llegar al final de cada escenario evitando que los guardias atrapen a Shin Chan, lo que te obligará a saltar obstáculos, deslizarte bajo ellos e incluso ocultarte dejando que pasen de largo. En otra tendrás que evitar coches que intentarán sacar el autobús de la carretera o te lanzarán petardos, así que tendrás que hacer lo propio para librarte de ellos. La última fase será una carrera a toda velocidad y contrarreloj para llegar al último piso de un edificio, esquivando guardias y charcos de aceite.

Todo esto encuentra su explicación en un parque temático del siglo XX, en el que los adultos entran en contacto con la esencia del siglo pasado y vuelven a él, olvidando los últimos años de sus vidas, lo que incluye a sus hijos.

El creador del parque ordena a niños y adultos que vayan al parque para servirle, pero Shin Chan y sus amigos deciden recuperar el futuro y enfrentarse al malvado.

Como ya sucediera en el juego anterior, se recrean a la perfección los dibujos animados del popular personaje, lo que proporciona a esta secuela una vistosidad innegable. Por lo demás, se trata de un juego sencillo y entretenido, aunque quizá algo corto.

SHIN CHAN: LOS ADULTOS...

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Tan animado como la serie.
[-] Es algo corto.

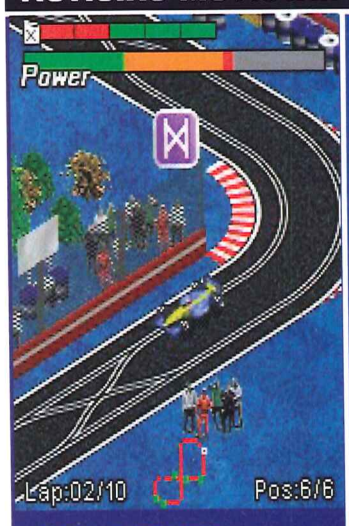
9.5 GRÁFICOS: Están a la altura de la serie de TV, tanto por su aspecto como por la animación.
8.5 AUDIO: Apartado bastante mejorable, como siempre, pero por encima de la media.
9.0 JUGABILIDAD: Fácil de controlar, sin demasiados botones.



8.8 (SOBRE 10)

NOTICIAS MOVISTAR

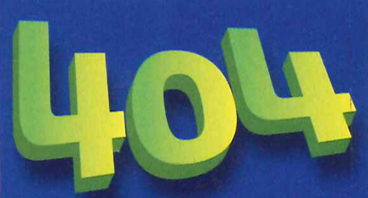




PISA A FONDO

Procedente directamente del mundo de los juguetes llega Scalextric, el cual recrea en forma de videojuego las apasionantes carreras de coches en miniatura. Los circuitos presentan a la perfección los diferentes tipos de pista con todas sus características y añaden infinidad de elementos decorativos para que la presentación en pantalla sea más vistosa. Muy divertido y sencillo de jugar, además se trata de un valioso juego para todos los aficionados a Scalextric.

ENVÍA UN SMS CON LA PALABRA TOP AL...



Y podrás acceder al listado de juegos para móviles que aparece en la revista desde tu móvil y adquirir el que más te guste. ¡todos los que envíen top al 404 recibirán una demo de los Lemmmings! El envío del mensaje es gratuito.

HEROÍNA DE LEYENDA

Mientras llega y no llega la esperada reedición aniversario de Tomb Raider, se acaba de editar para móviles la adaptación de la anterior entrega de la saga, Tomb Raider Legend, que recupera la esencia del personaje y las distintas mecánicas de juego que convirtieron a Lara Croft en la primera leyenda virtual femenina. En esta aventura Lara buscará una serie de artefactos y se adentra en su pasado. Plataformas y puzzles priman, como siempre, sobre la acción.

ACCIÓN ARDIENTE

Coincidiendo con el estreno de la película y el lanzamiento del videojuego para PlayStation 2 y PSP, aparece también para móviles Ghost Rider, un superhéroe de Marvel que comenzó su carrera como secundario y llegó a tener su propia serie de cómics. La acción es la esencia de este juego, cuyo protagonista despliega una generosa cantidad de habilidades infernales enfrentándose a los demonios que quieren desatar el fin del mundo.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR 

1 TETRIS
Rechaza las imitaciones y descárgate el auténtico Tetris.



2 RETO MENTAL
Pon tu cerebro a prueba todos los días.



3 LOS SIMS 2 MASCOTAS
Adopta una mascota en tu móvil.



4 BUBBLE BASH
Haz volar por los aires las burbujas y pásatelo en grande.



5 DAKAR 07
Disfruta del Dakar 07 en tu móvil eligiendo la ruta adecuada.



6 EA SPORTS FIFA 07
Haz realidad los sueños de miles de aficionados con el nuevo FIFA 07.



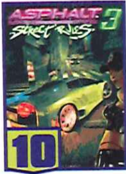
7 PANG
El gran clásico de las recreativas en tu móvil.



8 LOS SIMS 2
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



9 MUJERES DESESPERADAS
Descubre los secretos de Wisteria Lane.



10 ASPHALT 3 STREET RULES
El mejor juego de carreras en el móvil.

CLIVE BARKER'S

JERICHO™ (PS3)

¿QUIÉN DIJO QUE EL DESARROLLO DE videojuegos en España estaba muerto? Acudimos en exclusiva a las oficinas de Mercury Steam en Madrid para conocer todos los detalles del shooter más interesante e innovador del futuro catálogo de PlayStation 3





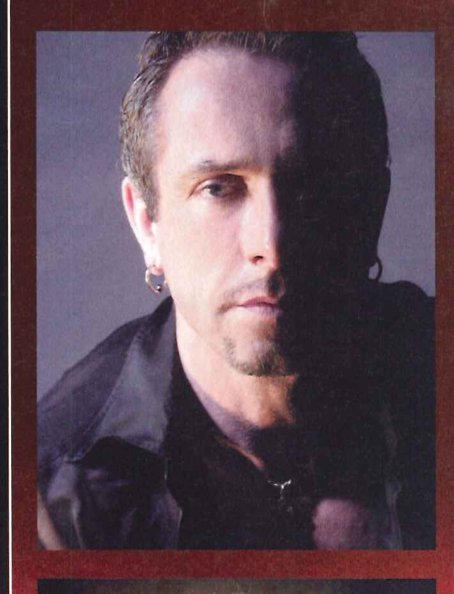
PERSONAJES > El equipo Jericho está compuesto por siete miembros, cada uno con su personalidad y su historia, basante oscura y macabra. Les irás conociendo más a fondo a medida que avance el juego.

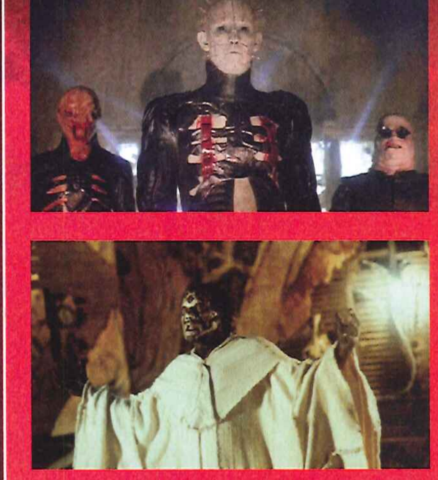




CLIVE BARKER, EL GENIO DETRÁS DEL JUEGO

Nombrado por el propio Stephen King como «el futuro del terror», este británico es conocido mundialmente por su trabajo, tanto en películas como en obras literarias. Su título más conocido es sin duda la saga Hellraiser, aunque seguro que también te suenan películas como Razas De Noche, El Señor De Las Ilusiones o Candyman. No es la primera vez que colabora en el desarrollo de un videojuego, y es que siempre ha estado muy interesado por este medio. La idea original que tenía de Jericho fue convertida por Mercury Steam en un prototipo, el cual le convenció de que era éste el equipo perfecto para llevar a cabo su desarrollo. Y es que España sigue siendo diferente...





COMBATE CONTRA UN MAL MÁS ANTIGUO QUE EL HOMBRE

Antes incluso de ver ningún material audiovisual, el título ya nos había cautivado. La idea de la que parte, concebida por la retorcida y genial mente de Clive Barker, nos dejó bien a las claras que no nos encontrábamos delante de un clon más de *Call Of Duty* o *Resistance*. Todo se remonta al principio de los tiempos, cuando Dios creó al primer ser sobre la faz de la tierra. Al concebirlo a su imagen y semejanza, el resultado fue una entidad demasiado parecida a él, portador de un poder absoluto y sin ningún tipo de sentido moral que le hiciera diferenciar entre el bien y el mal. Temeroso de su propia creación (como si de Frankenstein ante su monstruo se tratara) decidió desterrarlo a otra dimensión para, acto seguido, hacer un ser humano de una forma mucho más modesta. A lo largo de la historia, algunos iluminados han conocido la existencia de este ser y han intentado traerlo a su mundo. Asimismo, mediante actos de una crueldad inimaginable han conseguido invocar personajes históricos de la talla de Genghis Khan o Hitler. Afortunadamente, siempre existió un grupo de personas de bien que lograron que el «Primer Nacido» (que así se llama el ser en cuestión) permaneciera definitivamente en su mundo. Este equipo de gente extraordinaria ha sido conocido como *Jericho*. En la actualidad, esta amenaza ha vuelto a materializarse en la ciudad de *Al-Khali*, en el Oriente Medio. Es por ello que siete individuos de lo más dispar han sido convocados para poner freno a la destrucción de la Tierra. Cada »

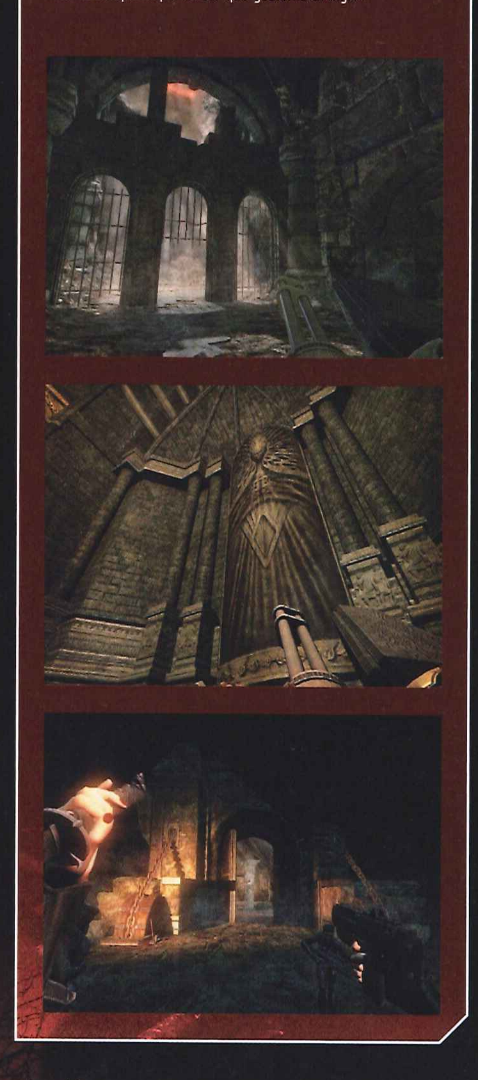


CRUZADOS > Los combatientes de estas guerras santas que quedaron atrapados en el universo del «Primer Nacido» han acabado bastante mal. Serán algunos de los enemigos a batir por el equipo Jericho.



DONDE RESIDE EL MAL

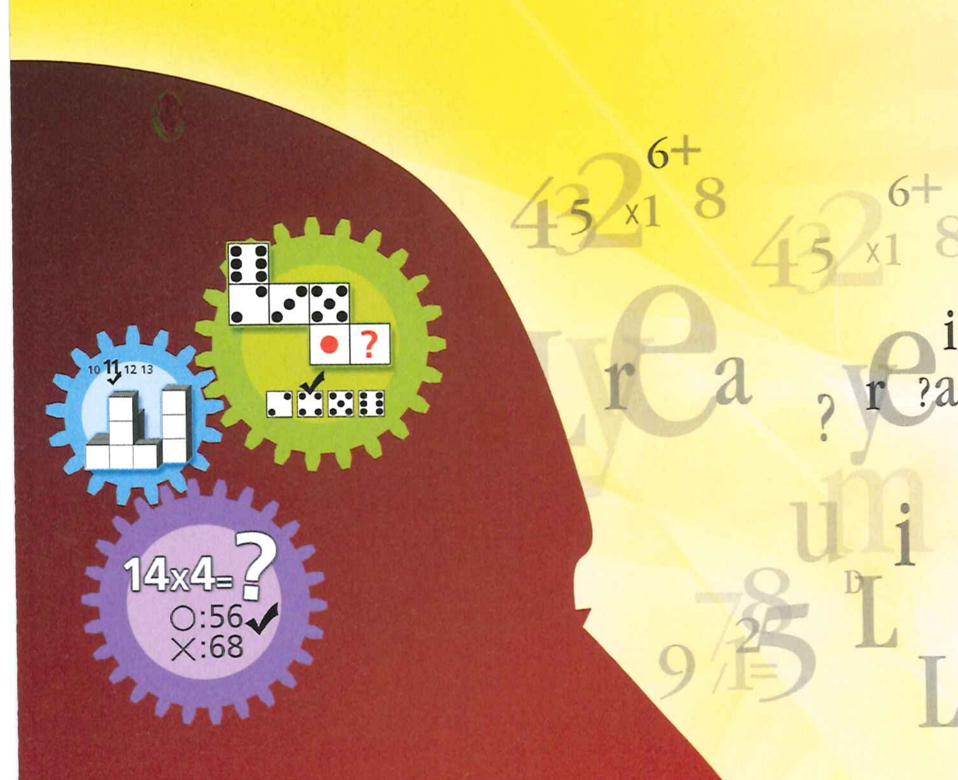
Una ciudad del Medio Oriente es la base de la inspiración de Jericho. A partir de ahí los grafistas y diseñadores de Mercury Steam han ido desarrollando un universo oscuro y decadente, contando siempre con la aprobación del propio Clive Barker. El hecho de contar con cinco épocas de la historia ha dado como resultado una estructura en forma de cebolla, como nos explicó el productor del juego. A medida que el jugador vaya adentrándose en las capas, la presencia del mal se hará más palpable, tanto en la retorcida arquitectura como en los enemigos que te irás encontrando, cada vez más corrompidos por el ser que gobierna el lugar.



uno de ellos, además de un arma diferente (dos pistolas, una ametralladora, *katana* y rifle de francotirador), cuenta con una habilidad paranormal propia. La teniente Abigail Black está bendecida con la telequinesia, el padre Rawlings con poderes de curación y el capitán Xavier Jones es capaz de ver el futuro. El uso de estas habilidades, incluso combinándolas entre sí, será fundamental para avanzar en la aventura, ya sea acabando con los enemigos o resolviendo rompecabezas. Llegados a cierto punto, el jugador podrá cambiar entre cualquiera de los protagonistas, mientras que un complejo sistema de Inteligencia Artificial manejará al resto. Hasta llegar al final de la aventura, el equipo deberá visitar varias zonas temporales que han quedado retenidas, junto con sus habitantes, cada vez que el enemigo ha sido devuelto a su mundo. De esta manera, comenzarán en la ciudad actual para luego pasar a la época de la Segunda Guerra Mundial, Las Cruzadas, el Imperio Romano o el cuarto milenio antes de Cristo. En cada una de ellas deberán enfrentarse a enemigos propios de su tiempo y a otros que pululan por todas ellas. Para representar esta odisea, el equipo de **Mercury Steam** ha desarrollado un motor gráfico propio que, por lo que hemos visto, promete subir el listón en lo que a calidad técnica se refiere. El juego aparecerá en septiembre de la mano de **Codemasters**, por lo que aún leeréis mucho sobre él en esta revista. Permaneced atentos porque podemos encontrarnos ante uno de los *sleepers* de **PlayStation 3**. Virtudes no le faltan...

EL JUEGO SE DESARROLLA EN CINCO PERIODOS TEMPORALES

¡POR FIN PUEDES MANTENER EN FORMA EL CEREBRO CON TU PSP!

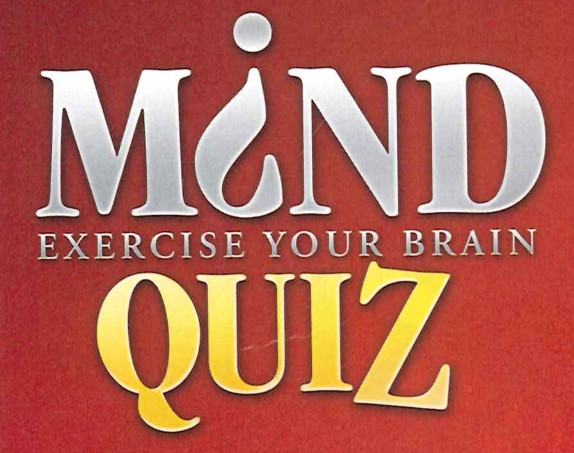


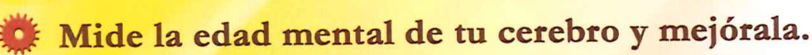




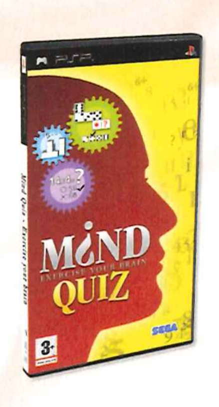






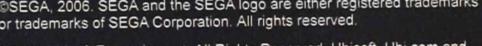


- Mide la edad mental de tu cerebro y mejórala.
- Diviértete con más de 50 juegos y test diferentes.
- Creado específicamente para los controles de PSP.
- Reta a tus amigos en el modo multijugador.













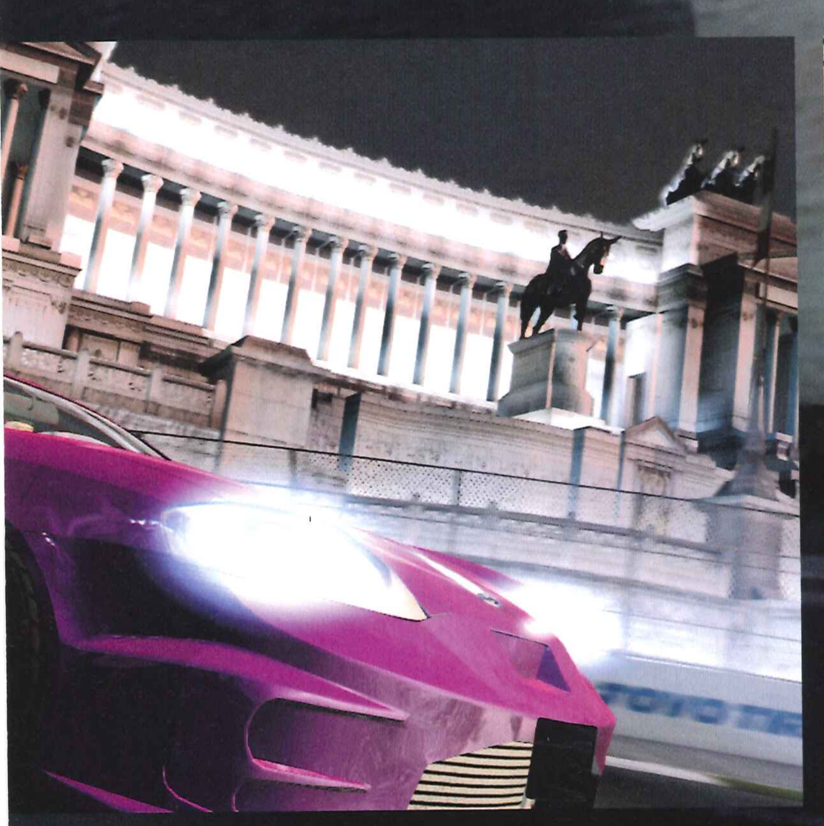




HASTA MANCHESTER nos desplazamos para visitar los estudios de Juiced Games y contarte con detalle este primer vistazo a la secuela del título que THQ pretende convertir en todo un referente Tuning

POR SUPERNENA

LOCALIZACIONES > El juego incluye 11 localizaciones con varias trazadas cada una, en total más de una treintena de rutas diferentes.







ADN > Tu estilo de conducción, tus apuestas, tu habilidad para el drifting... todo queda guardado y será reflejado en tu ADN de piloto, visible para otros jugadores.

Crear una franquicia de éxito no es una tarea nada fácil y más en un mercado tan competitivo como el de los títulos de conducción. Pese a las dificultades ocasionadas por la quiebra de **Acclaim** (*publisher* original del juego) y a llegar finalmente al mercado compitiendo con otros títulos más consolidados, no le fue mal del todo a *Juiced* en su debut y ahora sus programadores lucharán por volver a colocar su nombre en lo más alto de las listas de ventas, tanto de la nueva generación como de la actual.

Con una estética que pretende convertirse en seña de identidad del sello *Juiced* y el indispensable elemento del *Tuning* (por el que ya apuestan hasta sagas tan consolidadas como *Ridge Racer* o *Gran Turismo*), esta vez el juego contará además con el respaldo de *Hot Import Nights*, una licencia poco conocida a este lado del charco pero que cada año recorre los Estados Unidos de punta a punta llevando consigo un festival de coches modificados, chicas explosivas y música *Hip-Hop*.

Así, en lugar de las persecuciones policiales y las carreras ilegales, el juego apuesta por la atmósfera festiva de este tipo de eventos y te permitirá crear tu propio personaje y llevarlo por las *Hot Import Nights* de más de una decena de localizaciones diferentes a lo largo de todo el mundo (cada una con varias rutas diferentes). Tu objetivo será ir progresando para ascender entre las nueve categorías de piloto, que comienzan con los novatos para terminar con las auténticas estrellas. Pero esta vez los progresos también repercutirán en tu vehículo, de forma que el rendimiento de cada coche no sólo irá determinado por sus características de serie sino en su historia, de tal manera que en la competición On-line cualquier máquina pueda competir en igualdad de condiciones.

HOT IMPORT NIGHTS

Abreviado como HIN, las Hot Import Nights son eventos itinerantes que convierten cada una de sus veladas en un festival de música Hip-Hop y sub-cultura urbana en las que sólo los esbeltos cuerpos de sus chicas hacen sombra a la espectacularidad de los coches tuneados. Los programadores han querido que todos estos elementos estuvieran presentes en el juego de modo que las chicas aparecerán en las pantallas de carga, el flow hip-hopero inundará la banda sonora y hasta subirás al podio HIN al terminar la carrera.





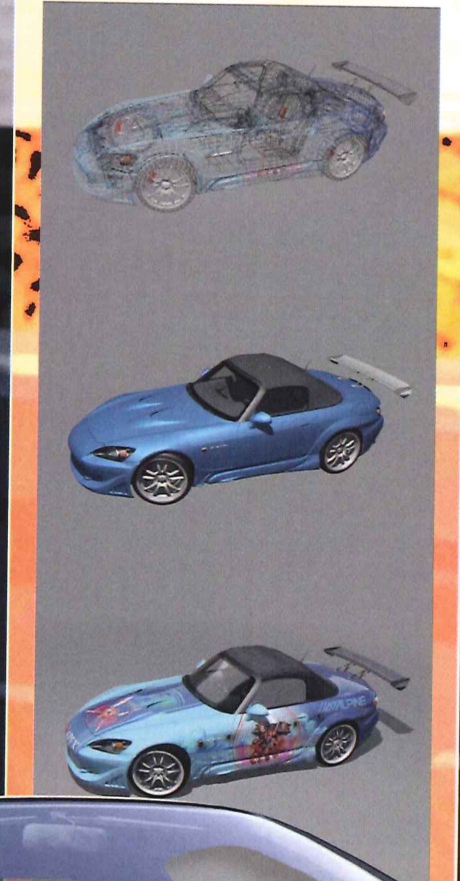
SIEMPRE HA HABIDO CLASES > Comenzarás siendo un Rookie con dos bailarinas, pero la fiesta se ampliará según vayas progresando.





VEHÍCULOS NEXT-GEN

La arrolladora potencia de la nueva generación lleva el grado de detalle hasta límites que hace unos años no podíamos ni imaginar. La personalización de los vehículos en la versión PS3 permite aplicar hasta cincuenta capas diferentes sobre cada vehículo, de forma que podrás combinar todo tipo de vinilos prediseñados con pintura de distintos brillos. Por supuesto, no será el único elemento modificable: llantas, paragolpes, tapicerías, volante o hasta la matrícula te permitirán diferenciarte del resto en el juego On-line. Los programadores nos dejan un dato significativo: un sólo neumático de la versión PS3 tiene más polígonos que un coche entero de los de la primera entrega...



Otro interesante detalle de cara al juego en red (que permitirá carreras entre diez usuarios de **PS3**) es el del ADN de piloto. De esta forma, antes de disputar una carrera podrás ver el estilo de conducción del otro usuario y si es un amante del riesgo o todo un maestro del *drifting*.

Las tres versiones de Juiced utlizan el mismo código, pero cada plataforma presenta rasgos distintivos de acuerdo a sus potenciales. Así, aunque con menos grado de detalle, la versión de **PS2** presentará los mismos vehículos y localizaciones (a excepción de los circuitos, que serán diferentes) que la de nueva generación, pero sustituirá el On-line por un modo multijugador a pantalla partida, y el grado de personalización de vehículos no alcanzará las cincuenta capas de pintura diferentes con que se podrán modificar los autos en **PS3**.

La entrega portátil, por su parte, permitirá carreras multijugador gracias a la tecnología *Wi-Fi* y mantendrá el aspecto del ADN del piloto, que podrá intercambiarse con otros jugadores también de forma inalámbrica.

La banda sonora, compuesta por temas *Hip-Hop* licenciados, ha pasado por una mesa de mezclas con el fin de imprimir un ritmo más frenético, acorde con el juego.

El lanzamiento de *Juiced 2* está previsto para el próximo mes de septiembre.





La isla esconde un secreto. Descúbrelo con Vodafone live!
Descárgate en exclusiva en tu móvil Vodafone live! el videojuego "Perdidos" y vivirás toda la emoción y las aventuras de esta serie. Sobrevive a las trampas y descifra el misterio que se esconde tras la corporación Dharma.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Videojuegos
o envía JUE PERDIDOS al 521
Recuerda que sólo pagas 50 cents. al entrar al Menú y navegas gratis sin límite.
SAMSUNG
Vodafone live!
vodafone
vodafone
gameloft
PERDIDOS
TOUCHSTONE
TELEVISION



PLAYSTATION 3
¡YA ESTÁ AQUÍ!

TODO LO QUE TIENES QUE SABER SOBRE LA CONSOLA DE SONY. Te contamos en más de 30 páginas cómo son sus juegos, periféricos, sus posibilidades On-line... Además, serás el primero en conocer en exclusiva las maravillas del mejor RPG de PS3, Oblivion; y sabrás de lo que es capaz la consola con títulos de la talla de Def Jam Icon, Genji, Fight Night Round 3 o Virtua Fighter 5, entre otros muchos.





lanzamiento

1 PlayStation 3 llegará a Europa el 23 de marzo a un precio de 599 Euros. Por el momento, y de acuerdo con la respuesta del público en otros mercados, sólo saldrá a la venta el modelo de 60 GB, pero no se descarta un futuro lanzamiento este mismo año, en verano, del modelo de 20 GB, si los usuarios así lo demandasen.

2 Un millón de consolas estarán disponibles para abastecer todos los territorios PAL en la fecha de lanzamiento.

hardware

3 Para encender la consola basta con una caricia: el interruptor On/Off de PS3 es táctil. Dejándolo pulsado durante 3 segundos, la consola volverá automáticamente a la configuración predeterminada.

23 DETALLES QUE YA DEBERÍAS CONOCER SOBRE PLAYSTATION3

EL DÍA «D» ESTÁ CADA VEZ MÁS CERCA. Para amenizar la espera hasta el 23/3 realizamos un recorrido básico por esas pequeñas características que hacen tan especial a la nueva consola de Sony


POR SUPERNENA





4 El Sixaxis es el mando de siempre con la última tecnología incorporada. Debe su nombre al sensor de movimiento de seis ejes que oculta en su interior, y su batería integrada te permitirá jugar de forma inalámbrica... y para que no te separes del mando ni un momento, podrás conectarlo a la consola mediante un cable USB y cargarlo mientras juegas. ¡Podrás conectar hasta 7 mandos a la vez sin necesidad de ningún tipo de adaptador!

5 ¿Aún no sabes lo que significa slot-in? Pues con PS3 tendrás una demostración práctica. En lugar de tener que colocar los discos en una bandeja extraíble, en la nueva generación bastará con acercarlos a su ranura plateada y la consola los cargará de manera automática. Una leve presión sobre el botón Eject y PS3 lo deslizará suavemente hacia el exterior.





conectividad/periféricos

6 Muy pronto PS3 contará con su propia Cámara EyeToy. Mientras tanto, puedes utilizar la de PS2, así como teclados y ratones con conectividad USB.

7 PSP se convierte en un periférico más. Utilízala como mando a distancia con la conexión ad hoc y, próximamente, desde cualquier parte gracias a la conexión a Internet.

8 El Bluetooth permitirá intercambiar archivos con otros dispositivos. De momento, sirve para conectar tus mandos Sixaxis sin un solo cable.

9 PS3 te acerca a Internet de la forma más fácil: utiliza la conexión Wi-Fi o conecta un cable de red desde tu router hasta la consola.





juegos

10 Además del formato físico, PS3 permitirá descargar títulos programados en exclusiva o adaptaciones de otros formatos. Además, podrás transferir títulos de PSone a tu PSP, así como jugar con discos de PS2, con la posibilidad de recuperar incluso las partidas guardadas en tu Memory Card.

11 Algunos títulos como Virtua Fighter 5 o Genji: Days Of The Blade, permiten almacenar datos en el disco duro. Al ejecutar estos datos directamente desde ahí, en lugar de desde el Blu-ray, se logra una considerable reducción de los tiempos de carga.

multimedia

12 PlayStation 3 ofrece mucho más que la posibilidad de jugar. Es un completísimo reproductor de CD, DVD y Blu-ray con todas las funciones de un sobremesa.

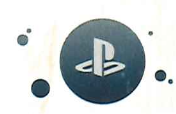


tecnología accesible

18 El nombre de Xcross Media Bar puede sonar un tanto extraño, pero a cualquier usuario de PSP le resultará de lo más familiar, ya que no es otra cosa que la cómoda interfaz que la portátil comparte con la flamante PlayStation 3.

19 ¿Qué necesitas para conectar tu consola a un monitor HDMI? ¿Puedes jugar con PS3 en tu tele de siempre? Échale un vistazo al cuadro adjunto para comprobar compatibilidades.

DISPOSITIVO	PLASMA / LCD / PROYECTOR		TELEVISIÓN (CRT)
	CON HD READY / FULL HD	SIN HD READY / FULL HD	
VÍDEO COMPUESTO	SÍ	SÍ	SÍ
COMPONENTES	SÍ	SÍ	
S-VÍDEO	SÍ	SÍ	SÍ
RGB PS2	SÍ		SÍ
HDMI	SÍ		





13 Además, podrás ver fotos y vídeos, o pasar la música de tus CD al disco duro para reproducirla con un visualizador con el fin de ver información del álbum, e incluso su carátula.

14 PS3 tiene ranura para tarjetas de memoria de diferentes formatos: MemoryStick, SD y CompactFlash.

20 PS3 ofrece una resolución de pantalla que va desde 480i hasta los 1080p, pasando por 480p, 720p y 1080i.

seguridad

21 PS3 permite restringir el acceso paterno no sólo a los juegos, sino también al navegador y a las películas en DVD o Blu-ray de acuerdo a su código de edad.

bulos

22 Que no te cuenten cuentos: pese a tener fuente de alimentación interna, el ventilador de PS3 impide que la consola se caliente en exceso de manera discreta y silenciosa.



on-line

15 Playstation 3 incluye un navegador de Internet de serie, basado en una tecnología propiedad de Sony y que soporta la mayoría de los formatos que se utilizan en la web (incluyendo Flash). Además, ofrece características tan prácticas como la navegación hasta en seis pestañas diferentes, y una lista de Favoritos e Historial.

16 Cada cuenta creada en PlayStation Network puede asociarse a un Monedero con el que pagar todas tus transacciones en PlayStation Store. El dinero se puede añadir vía tarjeta de crédito o a través de una PlayStation Card, que estarán a la venta en tiendas especializadas.

17 Conscientes del éxito de los sistemas de mensajería instantánea, el sistema On-line de PS3 ofrecerá su propio sistema de chat y vídeo (utilizando la cámara EyeToy y un headset) para mantener conversaciones con otros usuarios.



personalización

23 Crea tu propia identidad en el Universo PS3 en https://account.np.ac.playstation.net/accounts/register/viewCountryLangDobSelect.action. Registra ya tu nombre de usuario con un máximo de hasta 16 caracteres y podrás asociarle un avatar.




SONY C.E.
SHOOT'EM-UP

RESISTANCE: FALL OF MAN
EUROPA BAJO EL TERROR MUTANTE

Un audaz y trepidante shooter bélico que te enfrentará a miles de mutantes entre los escombros de una Inglaterra devastada.



SONY C.E.
CONDUCCIÓN

MOTORSTORM
LA CONDUCCIÓN MÁS EXTREMA

Enfréntate a 14 usuarios vía Online en demoledoras carreras a través del desierto. Podrás conducir *jeeps*, motos y hasta camiones.




SONY C.E.
ACCIÓN

GENJI: DAYS OF THE BLADE
BATALLAS EN EL JAPÓN DEL S.XII

Game Republic recrea las multitudinarias batallas del Japón medieval, aportando un toque de fantasía: demonios Vs. samuráis.




SONY C.E.
CONDUCCIÓN

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION
REVIVE LOS ÉXITOS DE ALONSO

Sus magistrales gráficos consiguen reproducir toda la emoción de pilotar un monoplaza entre las calles del circuito de MonteCarlo.




SONY C.E./NAMCO
CONDUCCIÓN

RIDGE RACER 7
EL REY DEL DERRAPE LLEGA A PS3

Como ya es tradición, **PS3** debutará en el mercado junto a un nuevo *Ridge Racer*. Genuina e inimitable conducción *arcade*.




ACTIVISION
SHOOT'EM-UP

CALL OF DUTY 3
EXPLOTA TODOS TUS SENTIDOS

Utiliza el *Sixaxis* para combatir cuerpo a cuerpo contra las tropas alemanas, conducir tanques y, por supuesto, disparar.




ACTIVISION
ACCIÓN

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE
SUPERHÉROES EN PANDILLA

Enfréntate a las huestes del Doctor Doom, formando equipo junto a leyendas **Marvel** de la talla de *Spiderman*, *Lobezno* o *Thor*.



ACTIVISION
DEPORTIVO

TONY HAWK'S PROJECT 8
ACROBACIAS SOBRE UNA TABLA

El rey del *skate* debuta en **PS3**, dando un impresionante salto gráfico e incorporando el revolucionario sistema *Nail The Trick*.



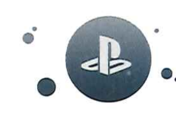


SIERRA
SHOOT'EM-UP

F.E.A.R.
UN SHOOTER TERRORÍFICO

Uno de los *shoot'em-ups* más ambiciosos de los últimos tiempos llega a **PS3**, con su efectiva fusión de acción y terror.

LOS 28 TÍTULOS QUE ACOMPAÑARÁN A PLAYSTATION3



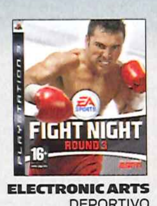


ELECTRONIC ARTS
BEAT'EM-UP

DEF JAM: ICON

PELEAS A RITMO DE HIP-HOP

Un revolucionario juego de lucha en el que tener sentido del ritmo será tan decisivo como saber utilizar los puños.





ELECTRONIC ARTS
DEPORTIVO

FIGHT NIGHT ROUND 3

SANGRE Y SUDOR SOBRE EL RING

El juego de boxeo más real y espectacular de la historia. Elige una leyenda del *ring* y prepárate para lanzar golpes demoledores.



ELECTRONIC ARTS
DEPORTIVO

NBA STREET HOMECOURT

EL REY DEL BASKET CALLEJERO

La única regla que rige en la calle es ganar. Desafía a tus rivales con saltos de vértigo y mates imposibles que harían palidecer a Jordan.





ELECTRONIC ARTS
CONDUCCIÓN

NEED FOR SPEED CARBONO

TUNING AL BORDE DEL ABISMO

Controla tus derrapes al máximo para no caer por el precipicio. Es uno de los juegos de conducción más intensos del catálogo de PS3.



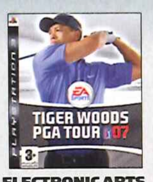


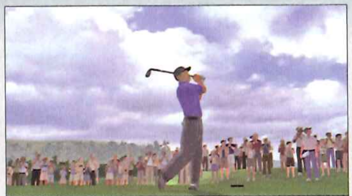
ELECTRONIC ARTS
AVENTURA/ACCIÓN

EL PADRINO: DON CORLEONE

NADIE SE METE CON «LA FAMILIA»

La adaptación a PS3 de la película de Coppola contará con mejoras exclusivas, especialmente en el sistema de control *BlackHand*.





ELECTRONIC ARTS
DEPORTIVO

TIGER WOODS PGA TOUR 07

EL GOLF JAMÁS FUE TAN REAL

Si te cansas de pegar tiros, nada mejor que relajarse lanzando unas bolas por campos tan legendarios como *St. Andrews*.





EA/S.O.E.
ACTION RPG

UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM

UNA ODISEA PARA 4 JUGADORES

Acción y elementos *RPG* se combinan en esta aventura, que podrás disfrutar junto a otros tres usuarios, vía On-line.





SEGA
BEAT'EM-UP

VIRTUA FIGHTER 5

EL REY DE LA LUCHA EN 3D

La saga que inventó la lucha en 3D inaugura el género en PS3, con una conversión *pixel-perfect* de la placa recreativa original.





SEGA
DEPORTIVO

VIRTUA TENNIS 3

DIVERSIÓN GARANTIZADA

Un simulador de tenis con corazón y mecánica de recreativa en el que podrás encarnar a los mejores tenistas del circuito internacional.

SERÁ UNA DECISIÓN DIFÍCIL. ¿Cómo elegir un juego en particular entre una oferta tan variada? En estas páginas te mostramos los 28 títulos que escoltarán a PS3 en su lanzamiento español. Hay para todos los gustos: deportes, acción, RPG, conducción, plataformas...

POR NEMESIS





SEGA
CONDUCCIÓN

FULL AUTO 2: BATTLE LINES

CONDUCCIÓN DEMOLEDORA

Lleva tu rivalidad mas allá de la conducción con este explosivo *arcade*, en el que disparar será tan importante como adelantar.



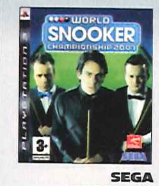


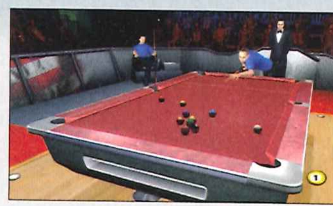
SEGA
PLATAFORMAS

SONIC THE HEDGEHOG

PLATAFORMAS Y PURO VÉRTIGO

La mascota de **Sega** debuta en **PS3** en un *arcade* de plataformas en el que, como es costumbre, primará la velocidad ante todo.





SEGA
DEPORTIVO

WORLD SNOOKER CHAMP. 2007

TACO, TIZA Y MUCHA PRÁCTICA

Para descansar de tantas emociones fuertes, nada mejor que echar unas partidas al billar americano o al *snooker* inglés.





TAKE 2
DEPORTIVO

NBA 2K7

EL MEJOR BÁSQUET DEL MUNDO

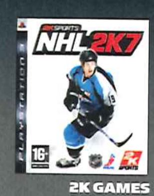
La potencia de **PS3**, en manos de **2K Games**, ha dado como fruto el más extraordinario simulador de básquet visto hasta la fecha.



accesorios

El día del lanzamiento de **PS3**, también llegarán a las tiendas los primeros accesorios oficiales. Además del imprescindible segundo mando *Sixaxis* (49,99 €), si tienes la fortuna de disponer de una TV de alta definición deberás adquirir el cable HDMI (24,99 € apróx.) para poder disfrutar de los impresionantes gráficos de **PS3** en todo su esplendor (y con una resolución que va de los 720p a los 1080p). Si además te gusta el cine, disfrutarás mejor de tus películas *Blu-ray* con el mando a distancia (24,99 €).







2K GAMES
DEPORTIVO

NHL 2K7

CASTAÑAZOS SOBRE EL HIELO

Siente toda la dureza e intensidad del *hockey* sobre hielo mientras utilizas el sensor del *Sixaxis* para marcar a tus rivales.





UBI SOFT
RPG

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

EL RPG MÁS INMERSIVO

El Santo Grial para los *fans* del *RPG* más puro. Construye tu personaje y lánzate a una aventura que te cautivará durante meses.





UBISOFT
ESPIONAJE TÁCTICO

T.C. SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

UN ESPECTÁCULO PARA LA VISTA

Que sus soberbios gráficos no nublen tus sentidos. Los necesitarás todos para superar las nuevas aventuras de Sam Fisher.



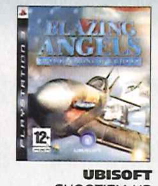


UBISOFT
RPG

ENCHANTED ARMS

ROL AL PURO ESTILO NIPÓN

FROM Software lleva a **PS3** toda su experiencia en el campo de los *RPG*. Batallas por turnos, duelos On-line y bellos escenarios.





UBISOFT
SHOOT'EM-UP

BLAZING ANGELS SQUADRONS OF WWII

LA VICTORIA SE DECIDE EN EL AIRE

Sobrevuela los campos de batalla de la IIGM a bordo de cazas y bombarderos clásicos. Y no temas, el control es 100% *arcade*.





BANDAI NAMCO
ACCIÓN

GUNDAM: TARGET IN SIGHT

FURIOSA ACCIÓN MECHA

La potencia gráfica de **PS3** ha logrado recrear, como jamás lo ha hecho consola alguna, los fabulosos diseños de esta saga *Mecha*.

Sabemos que es grande.
La hemos medido.

EPIC MOVIE

REGENCY ENTERPRISES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE NEW REGENCY / SCHIFF "EPIC MOVIE" KAL PENN ADAM CAMPBELL JENNIFER COOLIDGE JAYMA MAYS FAUNE CHAMBERS CRISPIN GLOVER TONY COX HECTOR JIMENEZ Y FRED WILLARD SUPERVISORES MUSICALES DAVE JORDAN Y JOJO VILLANUEVA MÚSICA DE EDWARD SHEARMUR MONTAJE PECK PRIOR DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN WILLIAM ELLIOTT DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA SHAWN MAURER PRODUCTORES EJECUTIVOS ARNON MILCHAN JASON FRIEDBERG Y AARON SELTZER RODNEY LIBER PRODUCIDA POR PAUL SCHIFF ESCRITA Y DIRIGIDA POR JASON FRIEDBERG & AARON SELTZER

Distribuida por
HISPANO FOXFILM S.A.E.

DOLBY

www.epicmovie.es



EN CINES 9 DE MARZO





GRAN TURISMO HD CONCEPT

El número pasado te contamos los detalles del circuito de *Eiger Nordwand*, los diez coches incluidos y los dos modos de juego disponibles en esta *demo* gratuita. Por si te saben a poco, este mismo año podrás descargar *Gran Turismo 5 Prologue*, un aperitivo del juego completo, que llegará en 2008.

TODO UN UNIVERSO ON-LINE EN ALTA DEFINICIÓN

PORQUE PS3 ES EL FUTURO. Y el futuro se escribe en Internet. La nueva consola de Sony te ofrece un sinfín de posibilidades On-line y todo un catálogo de juegos listos para descargar a tu disco duro

POR SUPERNENA



navegador

PS3 incluye de serie un completo navegador basado en una tecnología propiedad de **Sony**. Con él, podrás tener varias ventanas abiertas a la vez, visitar sitios en *Flash*, almacenar tu historial y favoritos, y hasta restringir acceso a contenidos.



NAVEGANDO
(1) Título de la web (2) URL (3) Icono de página segura SSL (4) Icono de carga (5) Marca de hipervínculo (6) Puntero

playstation store

Desde aquí podrás descargar varios tipos de contenido diferente: *demos* de juegos para **PS3**, para probar antes de comprarlos; tráilers de juegos y vídeos; juegos descargables de **PS3** (con *demos*); tráilers de películas en *Blu-ray*; y juegos de **PSone** para descargar a tu **PSP**.







TEKKEN: DARK RESURRECTION

La versión de *Dark Resurrection* que encontrarás en la *PlayStation Store* no es una adaptación de la entrega del juego para **PSP** sino de la recreativa. En **PS3** este *Tekken* contará con soporte de alta definición 1080p y con *Jipanchi* como personaje jugable.

LEMMINGS

Estuvieron en **PSP**, también en **PS2** y ya están listos para debutar a una resolución de 1080p con escenarios detallados, animaciones más trabajadas y una veintena de niveles nuevos diseñados especialmente para la ocasión. Las máquinas teletranspotadoras y clonadoras multiplicarán las posibilidades de diversión.





SUPER RUB'A'DUB

Esta incorporación de última hora al catálogo de lanzamiento de *PlayStation Network* no es otra cosa que una «versión extendida» de la *demo* técnica de los famosos patitos que **Sony** mostró en la presentación de la consola el pasado **E3**. El *Sixaxis* servirá para dirigir a Mamá Pato en la recogida de sus polluelos.

BLAST FACTOR



Un *arcade* de acción al estilo de la vieja escuela pero con una definición de pantalla de 1080p. El nivel de dificultad promete ajustarse en todo momento a la pericia del usuario, y el sensor de movimiento del *Sixaxis* servirá para crear ondas expansivas que repelan a los enemigos.



GO! SUDOKU

El *Sudoku* es el pasatiempo preferido de nuestro tiempo y buena prueba de ello es que ni la nueva generación ha podido resistirse a su encanto. Además de la forma clásica de resolución, ofrece nuevas opciones y modos de juego, como la posibilidad de enfrentamientos de hasta cuatro usuarios de forma simultánea.

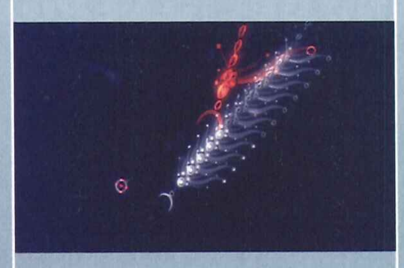
GO! PUZZLE



Otro juego sencillo adaptado a **PlayStation 3**. Como su nombre indica, se trata de un juego de *puzzle* (revisión del clásico *Swizzleblock*) en el que tendrás que ir emparejando las piezas similares para hacerlas desaparecer. Incluye también varios modos de juego entre los que encontrarás partidas a cuatro en *versus* o cooperativas.

FLOW

Toda una delicia *zen* que Jenova Chen creó en *Flash* como proyecto de fin de carrera. **PlayStation 3** te permitirá jugar en alta resolución (1080p) y el sensor de movimiento del *Sixaxis* dirigir los movimientos de tu inquieta ameba-protagonista por los diferentes niveles de este universo submarino.



GRIPSHIFT

Tras su paso por la portátil de **Sony**, este título ha sido rediseñado para su distribución a través de *PlayStation Network*. Presentará una resolución máxima de 720p y ofrecerá 25 circuitos en 3D al estilo montaña rusa ambientados en cuatro localizaciones diferentes y un total de 125 niveles nuevos o «remezclados».

comunicación

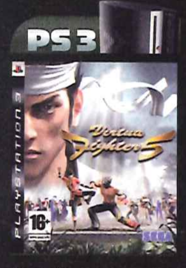




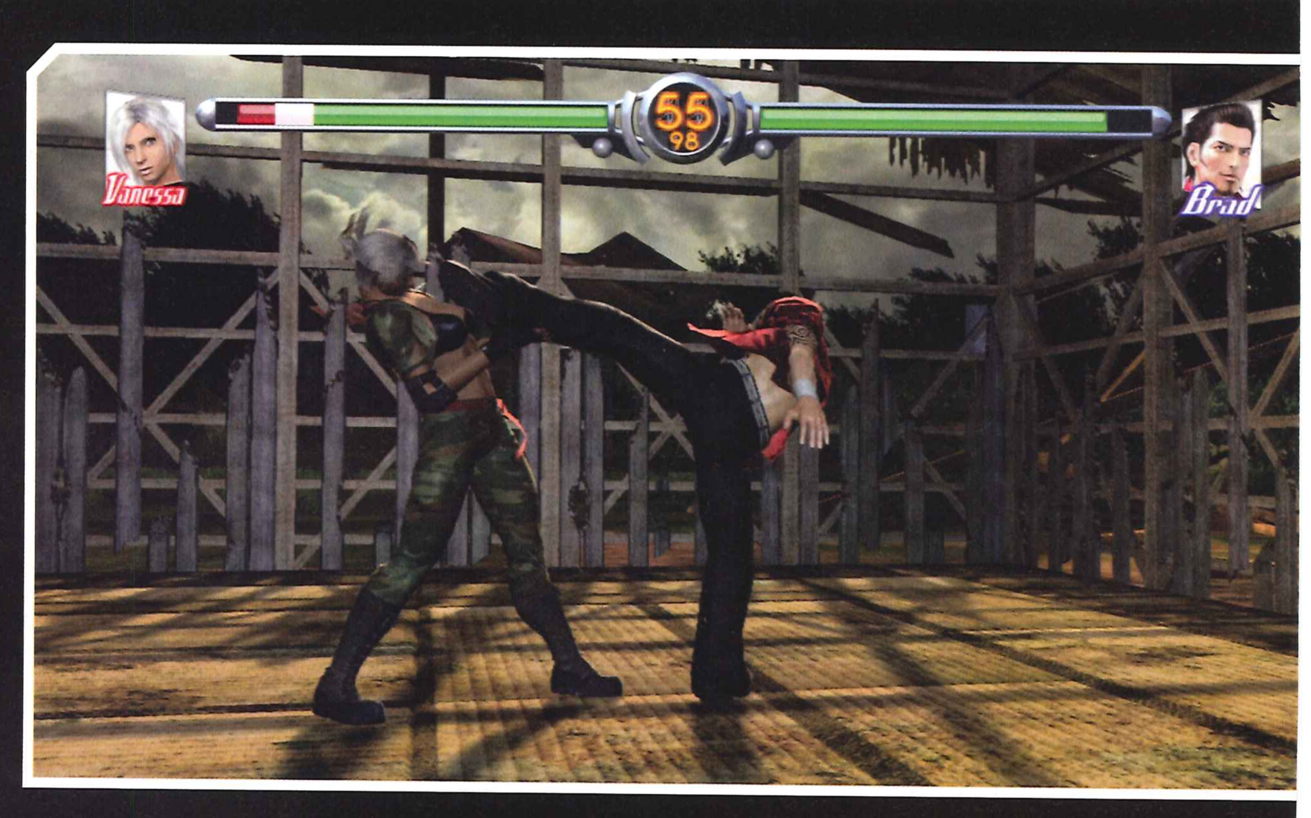
ELEMENTOS DEL CARRO DE LA COMPRA
(1) Eliminar artículo (2) Artículos en el carro
(3) Fondos disponibles en el monedero
(4) Continuar navegando (5) Salir

Crea tu identidad en *PlayStation Network* con tu nombre y avatar. Añade a otros usuarios a tu lista de amigos y podrás saber cuándo están conectados para jugar en línea o comunicaros de forma instantánea a través del *chat* de voz o de vídeo.





COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SEGA AM#2**
DISTRIBUIDOR: **SEGA**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
RESOLUCIÓN: **480P/720P**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
ESPACIO EN DISCO DURO REQUERIDO: **2454 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **69,95€**
http://virtuafighter5.sega-europe.com



BE WATER > Tendrás que recibir muchos golpes, como el de la pantalla, para aprender cómo evitarlos y cómo utilizarlos a tu favor.

VIRTUA FIGHTER 5

LUJOSO ESTRENO DEL GÉNERO EN PS3

POR **DOC**



Desde la explosión en 1991 del fenómeno *beat'em-up*, por nuestras manos han pasado todos los juegos de lucha existentes, desde *Street Fighter 2* hasta *Tekken: Dark Resurrection*; bidimensionales, poligonales, *cell-shaded*... Y hemos llegado a una conclusión, que esperamos volver a replantear con la aparición de *Tekken 6*: existen poco más de dos juegos de lucha «profesionales», que requieren una concentración extrema, un conocimiento absoluto de todas las posibilidades de los personajes, una experiencia cultivada a base de horas y horas de juego... Por un lado, en dos dimensiones, están *Super Street Fighter 2 Turbo* y *Street Fighter 3: Third Strike*, los cuales se reparten el pastel. En lo que a tres dimensiones se refiere, no hay color: ***Virtua Fighter 5*** es «el Juego». Antes de entrar en materia, un ejemplo sencillo para los que no conozcan las virtudes de la saga: si estuviésemos hablando de RPG en lugar de *beat'em-up*, mientras los demás juegos son simples como *Diablo*, *Virtua Fighter 5* es el *Oblivion* de los juegos de lucha. Y en esta ocasión, su profunda y compleja jugabilidad no es lo único que lo convierte en un grandísimo título, ya que Sega ha creado el *beat'em-up* con mejores gráficos del mercado y, muy posiblemente, el más completo en lo que a opciones de juego y posibilidades se refiere, siempre

VF5 PUEDE PRESUMIR DE SER EL BEAT'EM-UP MÁS TÉCNICO

MODO DOJO

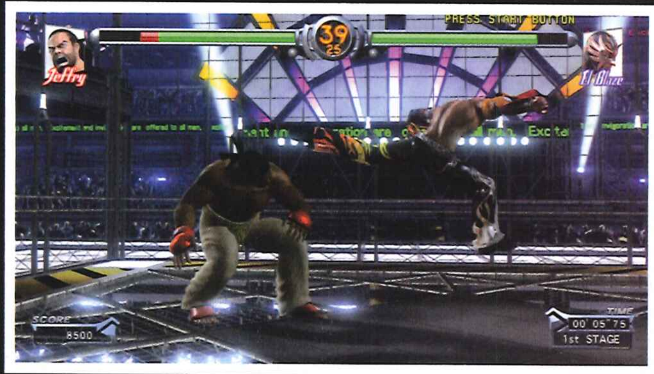
Nadie ha aprendido a luchar en Virtua Fighter de la noche a la mañana y el modo Dojo estará disponible desde el principio para demostrártelo. A través de esta modalidad podrás aprender todas las técnicas de los luchadores disponibles a través de un sistema muy gráfico. También tienes opción de entrenar modificando la posición y la respuesta del sparring, completar los movimientos de un determinado luchador a contrarreloj y aprender la energía que resta cada uno de los golpes.











LUCHA LIBRE > La presencia de tres fornidos luchadores de wrestling no implica que entre ellos exista algún parecido. Wolf es más técnico y con mejores llaves, Jeffry es bastante «bruto» y El Blaze es el más ágil de los tres.







EQUILIBRIO > Entre dos jugadores experimentados, los 17 personajes del título son igualmente útiles y capaces. En Virtua Fighter 5 no existe un golpe infalible ni un personaje todo-poderoso, el poder está en el jugador y en su experiencia y habilidad.

que, eso sí, no entremos a valorar sus posibilidades On-line, totalmente inexistentes por un motivo que desconocemos. Como todo el mundo espera auténticas maravillas visuales de **PlayStation 3**, empezaremos por el apartado gráfico de ***Virtua Fighter 5***. Si no prestas demasiada atención, las animaciones del juego, en su gran mayoría similares o mejoradas con respecto a anteriores entregas, te harán creer que estás ante una versión remozada de *Virtua Fighter 4 Evolution*, pero en el momento en que te fijas en su resolución, su realista tratamiento de la iluminación y la extrema calidad de sus modelos poligonales, descubrirás que el título de **Sega** es sin ninguna duda el *beat'em-up* con mejor aspecto jamás creado. Cada escenario está iluminado de una forma diferente, dando una tonalidad y un *feeling* especial a cada uno de los combates. Lo mejor de todo es que aún no sabemos lo que está por venir ni a qué nivel ***Virtua Fighter 5*** explota el *hardware* >





EL MODO MISIÓN



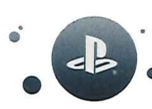






Como no sólo de modo Arcade viven las conversiones de recreativa, Sega ha creado una opción de juego para un solo usuario increíblemente adictivo, que es lo más parecido a un modo multiplayer On-line que hemos probado sin conexión a Internet. Lógica evolución del Quest de VF4 Evolution, el modo Misión pondrá a tu disposición ocho diferentes salones recreativos en los que podrás pelear contra jugadores virtuales y participar en diversos torneos con premios en forma de dinero (virtual) u objetos de todo tipo. Ambas cosas serás utilizadas para personalizar el aspecto del luchador. Los objetos, como pendientes, chaquetas, gafas, etc, pueden activarse directamente desde la pantalla de personalización, mientras que el dinero podrás usarlo para comprar nuevos ítems en la tienda disponible en el modo Misión. En dicha modalidad tendrás la opción de luchar libremente en cualquiera de los salones para aumentar tu experiencia y serás avisado cuando tenga lugar un torneo. El nivel de personalización es mayor con respecto a VF4 Evolution y ahora, además de cambiar más elementos del aspecto de tu personaje (peinado, cinturón, lentillas, etc.), podrás añadir un icono a tu nombre y una frase de presentación.

de **PlayStation 3**, ya que **Sega** ha creado una conversión directa de la recreativa, sin ningún tipo de mejora con respecto al motor gráfico original diseñado para la placa *Lindbergh* (que, aunque incluye un sistema gráfico de *NVIDIA*, al igual que PS3, su potencia es inferior). Las animaciones faciales y la altísima resolución de las texturas de los personajes y el entorno se encargan de dar la nota realista a su motor 3D. Y es que el realismo ha aumentado notablemente con respecto a *VF4 Evolution*, algo que también notarás en su jugabilidad. Muy pocos movimientos del juego cruzan la línea de lo absurdo en esta nueva entrega, con saltos creíbles y movimientos de artes marciales auténticos, que añaden un nuevo nivel de desafío a los veteranos de la saga, obligando a modificar, por ejemplo, los *combos* aéreos, ya que la «flotabilidad» de los personajes ha sido reducida. Cada golpe aislado, recuperación, *combo* y llave está calculado al milisegundo, haciendo que los jugadores expriman al máximo cada personaje para descubrir cómo inutilizar los ataques o *combos* del contrario y, así, equilibrar a todos los luchadores. Una pelea entre, por ejemplo, Pai y Jeffry nunca daría ventaja a un personaje en particular, siempre y cuando el usuario que maneja a Jeffry sepa cómo neutralizar la velocidad de Pai y, el que maneja a Pai, aprenda a esquivar los ataques y las llaves más mortíferas de Jeffry. Entre las novedades jugables destaca







POSTUREO > La respuesta de Sega a Lei Wu Long de Tekken fue Lei-Fei, aparecido por primera vez en Virtua Fighter 4 y con la posibilidad de adoptar varias poses de kung-fu que provocan diferentes reacciones al atacar. Como era de esperar, el control de Lei-Fei es más complejo que el de Wu Long.

NUEVE AÑOS DE VIRTUA FIGHTER



Virtua Fighter (1993). Tras una primera incursión en las 3D con Virtua Racing, Sega crea el primer juego de lucha con personajes poligonales. Más real (en1993), imposible.



Virtua Fighter Remix (1995). Con el nacimiento de Sega Saturn, AM#2 lava la cara del primer Virtua Fighter aprovechando el hardware de la nueva consola.



Virtua Fighter 2 (1996). La saga se estrena en el hardware Model 2 y los polígonos de los personajes adquieren coloristas texturas.



Virtua Fighter Kids (1996). El éxito de Sonic The Fighters llevó a Sega a crear una versión infantiloide de la segunda entrega de Virtua Fighter 2.



Virtua Fighter 3 (1996). Por primera vez, una recreativa utilizaba anti-aliasing en sus gráficos. El Model 3 era muy avanzado para su tiempo.



Virtua Fighter 3 TB (1997). Sega mejoró la primera entrega de VF3 añadiendo combates por equipos y novedades en el catálogo de movimientos.



Virtua Fighter 4 (2001). El hardware Naomi 2 era la base de un VF muy completo, que poco después sería mejorado con creces...



Virtua Fighter 4 Evolution (2002). Sega mejoró el VF4 original con nuevos movimientos y personajes, aunque no sería la última versión: VF4 Final Tuned llegaría en 2004.

PS3 MUESTRA UN ENGINE 3D CLAVADO AL DE LA COIN-OP

el «movimimento ofensivo», una nueva forma de esquivar al oponente. Los expertos también tendrán que aprender las nuevas acciones de cada luchador y las ligeras modificaciones realizadas a los golpes clásicos, que igualan más que en ninguna otra entrega a los 17 luchadores disponibles. Entre ellos encontrarás dos originales incorporaciones, El Blaze y Eileen. El primero es un menudo luchador de *wrestling* mejicano capaz de realizar todo tipo de llaves y multi-llaves sin perder agilidad, ya que presenta algunas de las patadas voladoras y *combos* más espectaculares del programa. Eileen mezcla el impredecible comportamiento de Shun Di con la agilidad de Lion en una técnica cuyos movimientos recuerdan a la actitud de un primate.

Encontrarás otros *beat'em-ups* complejos en el mercado, con infinidad de movimientos, pero la gracia de ***Virtua Fighter 5*** no radica en su repertorio de golpes, sino en la forma de utilizarlos. Podrás avanzar sin demasiados problemas en el modo *Arcade*, incluso en el modo Misión, si memorizas un par de *combos* aéreos, algunos ataques «de los que siempre entran», las típicas rutinillas... En una partida contra un jugador más o menos experimentado no te servirán de nada. Cada acción, cada golpe, cada movimiento tiene que ser medido y meditado, pues el comportamiento del oponente es el que condiciona dichas acciones. Además, es importante tener en cuenta que ningún personaje es más fuerte que otro, ni

LA ALTERNATIVA







TEKKEN: DARK RESURRECTION

Mientras esperas a la versión descargable desde PlayStation 3, puedes jugar al mejor Tekken de la historia en la portátil de Sony.



ESCENARIOS > La iluminación de cada uno de los escenarios ambienta más que cualquiera de los elementos que los pueblan. Los efectos de luz y el colorido aplicado a cada entorno hacen de los combates una experiencia totalmente diferente.

ningún golpe del juego resulta infalible; ***Virtua Fighter 5*** es equilibrio jugable, el *yin* y el *yang* de los *beat'em-up*. Junto al modo *Arcade*, de obligada inclusión en el juego, encontrarás diversas opciones que alargan la vida útil del título; la más importante de todas, es el modo Misión, similar al *Quest* de *VF4 Evolution* (en **PS2**) y cuyas características encontrarás explicadas en estas mismas página. El modo *Dojo* te permitirá aprender todos los movimientos, llaves y *combos* de los personajes y en el modo *VF.TV* podrás contemplar las repeticiones que hayas guardado previamente en el modo *Versus* y aprender de espectaculares combates «pre-grabados» en el *Blu-ray* del juego. O en el disco duro de **PlayStation 3**, acelerando así extremadamente las cargas entre combates y dejando el lector *Blu-ray* sólo para reproducir la banda sonora. **Sega** ya dejó el trabajo hecho (y bien hecho) con la recreativa de *Virtua Fighter 5* y la edición para **PlayStation 3** alberga una perfecta conversión con extras de la talla del modo Misión. Si tan sólo se hubiera incluido un modo de juego On-line, ***VF5*** se habría convertido en el juego de lucha más completo y complejo del mercado. Si eres de los que juega con este tipo de títulos para desahogarte, machacando botones, con la esperanza de que el oponente caiga muerto tarde o temprano, podemos recomendarte varios títulos para **PlayStation 2** o **PSP**, pero si para ti la lucha es un arte, casi una religión dentro del sector de los videojuegos, no lo dudes y hazte con ***Virtua Fighter 5***.



CONTACTO SANGRIENTO > Será esencial para conocer el momento adecuado para ejecutar llaves cuerpo a cuerpo, además de ser la mejor forma de realizar reversals ante los golpes del oponente.

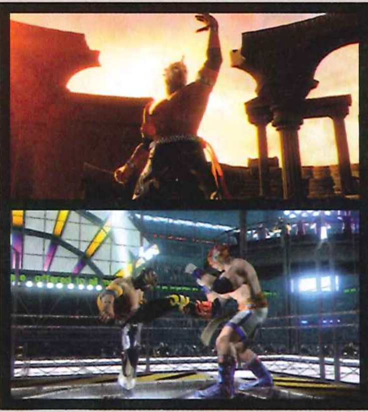


¿BORRACHO YO? > El peculiar sistema «potenciador» de los ataques de Shun-Di se mantiene desde Virtua Fighter 2.

DOS NUEVOS PERSONAJES



Eileen es un personaje muy rápido, aunque de fuerza reducida. Sus movimientos mezclan la agilidad de Lion con el comportamiento impredecible de Shun-Di.



El Blaze es un luchador de wrestling mejicano que une la fuerza para realizar todo tipo de llaves cuerpo a cuerpo con impresionantes ataques acrobáticos.

VIRTUA FIGHTER 5



16+

El motor gráfico es idéntico al de la recreativa, aunque PS3 da para más. Es el beat'em-up más técnico que hemos jugado.

Todos creíamos que la nueva generación sería la generación del juego On-line, pero Sega no parece tenerlo en cuenta...

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — **VALORES SOBRE 10**



GRÁFICOS > La iluminación de los entornos es excelente y las texturas de los personajes muestran hasta los poros de la piel y el sudor. **9.4**



SONIDO > El estilo característico de la saga estará presente en esta quinta entrega, tanto en su banda sonora como en sus efectos de sonido. **9.0**



JUGABILIDAD > Es el beat'em-up más técnico y complejo. El nuevo movimiento ofensivo le da una nueva dinámica a los combates. **9.3**

DURACIÓN > Aunque no podrás jugar infinitamente, porque carece de opciones On-line, el modo Misión te dará meses de diversión. **8.9**

CONCLUSIÓN > El género de la lucha se estrena en PlayStation 3 con el mejor título que actualmente hay en el mercado doméstico y recreativo. Una lástima que no incluya modo On-line.



DE LOS CREADORES DE LUMINES™



EVERY EXTEND EXTRA™





¡UNA REACCIÓN EN CADENA ESTÁ A PUNTO DE INICIARSE!

Un puzzle shooter futurista único. Amplía tus horizontes!



EETHEGAME.COM









PUZZLE FUSION

LUMINES™ PLUS

SI TE GUSTÓ LUMINES™ EN PSP

¡NO PODRÁS RESISTIRTE AL DE PS2!







CARACTERÍSTICAS NIVELES Y MODOS EXTRAÍDOS DEL LUMINES ORIGINAL ¡ADEMÁS DE MUCHAS MEJORAS!

¡CON LA MISMA JUGABILIDAD DEL ACLAMADO PUZZLE Y UNA BANDA SONORA QUE TE ENGANCHARÁ!







TAMBIÉN DISPONIBLE PARA PSP

PlayStation 2







EXCLUSIVA MUNDIAL



COMPAÑÍA: **BETHESDA SOFTWORKS**
DESARROLLADOR: **BETHESDA GAME STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **RPG**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**

PRIMERA O TERCERA > El título ofrece la posibilidad de jugar desde dos perspectivas distintas, aunque la subjetiva es mucho más útil a la hora de explorar el mundo y combatir contra los enemigos.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

EL JUEGO QUE HACE SUYO EL LEMA: VIVE EN TU MUNDO, JUEGA EN EL NUESTRO

PRIMERA IMPRESIÓN

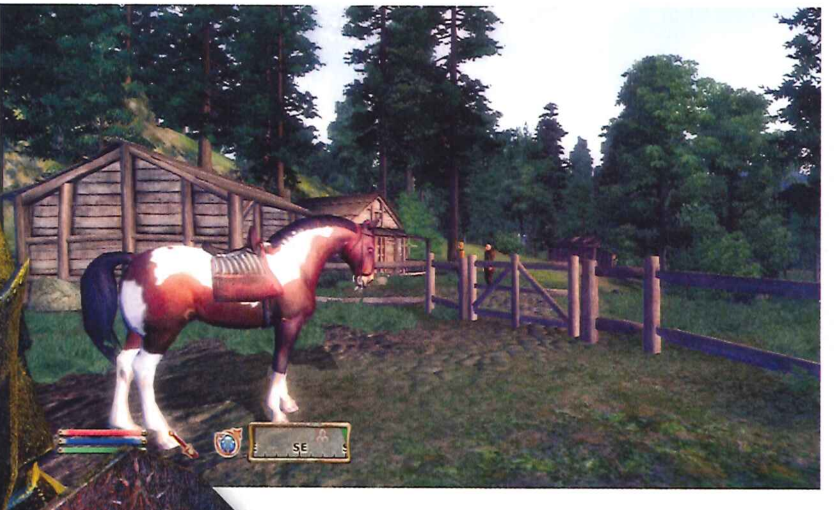
LAST MONKEY

UN GRAN PASO EVOLUTIVO DENTRO DE LOS RPG. ADEMÁS ES UN JUEGO DEL QUE PODRÁS DISFRUTAR DURANTE MESES Y MESES.

Prácticamente desde que el mundo es mundo en esto de los videojuegos, los títulos de rol (o *RPG* para los entendidos) se han dividido en dos facciones casi rivales según su procedencia. Por un lado los anglosajones, aparecidos principalmente en PC, y con representantes tan gloriosos como *Lands Of Lore, Might & Magic, Eye Of The Beholder*... Y por otro los nipones, entre cuyas filas se encuentran clásicos de la talla de *Final Fantasy, Dragon Quest, Suikoden*... Las diferencias entre ambos estilos son muchas, pero las más importantes hacen referencia al personaje protagonista y sus posibilidades de personalización. Así, dichas opciones en los de origen americano son mucho mayores, mientras que en los nipones suele estar todo más definido desde un principio. El punto de vista elegido por los primeros es subjetivo casi siempre y los juegos japoneses suelen optar por cámaras en tercera persona para hacerlos más espectaculares. Batallas en tiempo real contra combates por turnos o fantasía medieval contra fantasía a secas son otros de los apartados que los separan. Sin embargo, a medida que avanza la industria y los lanzamientos se van universalizando, las conversiones PC-consola son más numerosas, y gracias a esta nueva tendencia los usuarios que se hagan con una **PlayStation 3** el día de su lanzamiento podrán disfrutar del mejor



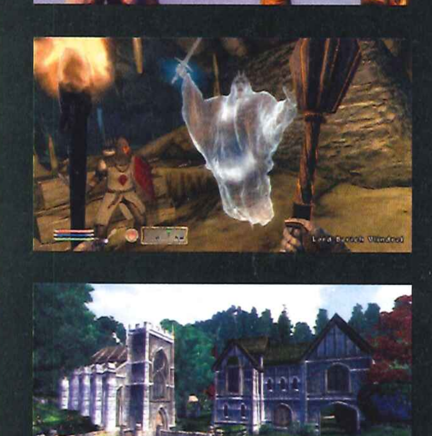




KNIGHTS OF THE NINE

Este es el nombre que recibe una de las expansiones más grandes que ha visto el juego hasta la fecha, y que será incluida sin coste adicional en la versión para PlayStation 3. Gracias a ella podrás convertirte en un miembro de la orden de los Cruzados Divinos y vivir una nueva aventura adicional de unas diez horas de duración.







título *RPG* yanqui. Como descendiente de un honorable linaje dentro del género, ***Oblivion*** pone al jugador en el gigantesco mundo de *Tamriel*, glorioso exponente de la mejor tradición de la espada y la brujería. Y lo cierto es que no se trata del mejor momento para visitar esta tierra... El rey ha sido asesinado sin dejar un descendiente conocido y, si el trono permanece desocupado mucho tiempo, las puertas de un inframundo poblado por todo tipo de seres indescriptibles se abrirán y todo será devastado. Para tratar de impedirlo no se ha recurrido a un gran ejército, sino a un desconocido preso que tuvo la suerte, o la desgracia, de estar en el lugar indicado en el momento justo. Ese personaje eres tú y, a partir de ese momento, tuya será la misión de salvar *Tamriel* de la amenaza de *Oblivion*. Como buen representante de su género, nada más comenzar (cuando todavía te encuentres en las catacumbas de palacio) deberás elegir entre un buen número de parámetros para crear a tu *alter ego* digital. Raza, clase e incluso signo astral será decisivo para acabar encarnando a un poderoso mago, un demoledor guerrero o un silencioso asesino, por poner algunos ejemplos. Cuando salgas de estos subterráneos accederás al MUNDO, así con mayúsculas, y te darás cuenta de que la libertad a la que te enfrentas no ha sido nunca reflejada en un título para consola. Bajo una perspectiva en primera o tercera persona (a tu elección) podrás recorrer bosques, llanuras, montañas y ríos, ya sea a pie o

LA SAGA

En 1994 vio la luz en el mercado norteamericano la primera entrega de una saga que estaba llamada a convertirse en referente dentro de los RPG. Desde su estudio en Maryland los chicos de Bethesda revolucionaron el panorama de PC gracias a su innovador desarrollo que ofrecía al usuario una libertad sin precedentes. Tras varias secuelas, el éxito internacional llegó con la tercera edición de la franquicia principal (pues ha habido una serie de spin-offs), Morrowind, ya convertido en título de culto para millones de jugadores de todo el mundo.

ARENA

DAGGERFALL

BATTLESPIRE

REDGUARD

MORROWIND

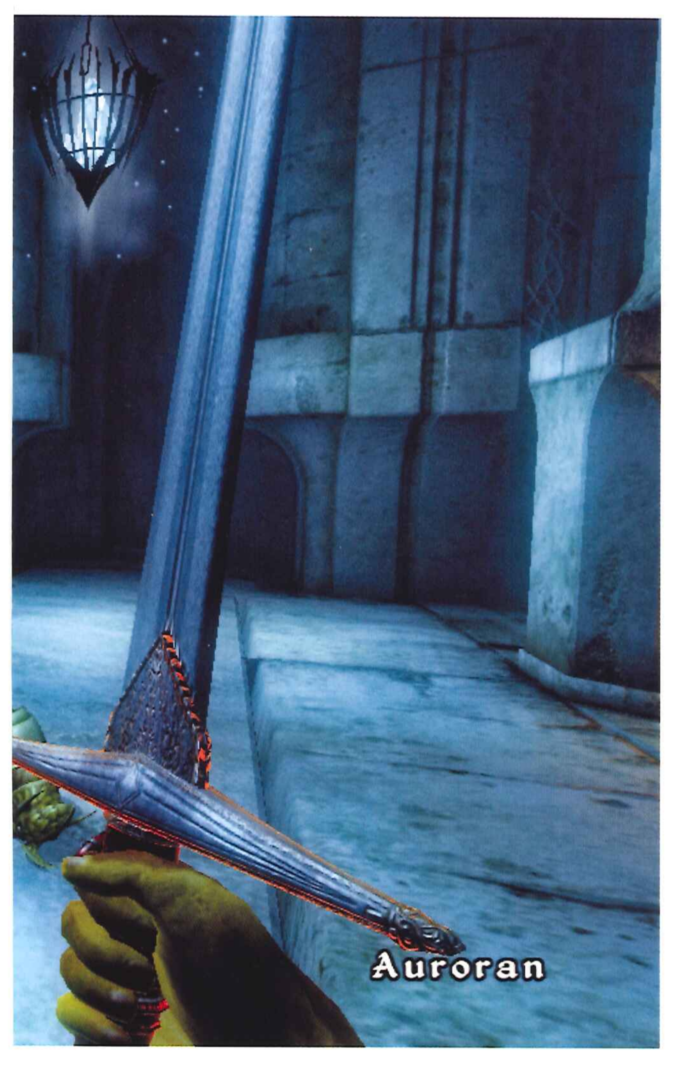






en caballo (si logras hacerte con uno, claro). Decenas de pueblos y ciudades (a destacar la capital del imperio, coronada por una torre que puede ser vista desde kilómetros a la redonda) esperan tu visita. En ellos tendrás la posibilidad de relacionarte con miles de habitantes, cada uno con su propia vida. Cumplir las misiones que te encarguen para conseguir dinero u objetos, afiliarte a una de las cofradías (magos, guerreros, ladrones...) y seguir sus instrucciones, comprar y vender todo tipo de objetos o, simplemente, explorar el gigantesco mundo a tu antojo. Podrás encontrar, por ejemplo, unas misteriosas cuevas habitadas por esqueletos que custodian un poderoso arma. O hallar la guarida de un mago loco que ha vuelto invisible a todo un pueblo cercano. O si lo prefieres, tienes la opción de ir directamente a la historia principal e intentar localizar al heredero del trono e impedir la destrucción del mundo. Todo ello mientras desarrollas las habilidades de tu personaje de una manera muy completa y a la vez sencilla (aquí no hay puntos de experiencia por acabar con los enemigos, sino que el realizar cada una de las acciones, como pelear con la espada, hará que el protagonista vaya siendo más hábil). Tantas virtudes han hecho ganar a ***Oblivion*** el premio de mejor *RPG* del año en la gala de los *Interactive Achievement Awards*, además de haber conseguido vender millones de unidades de las versiones para otros sistemas.

Lo mejor de todo es que esta versión para **PlayStation 3** se convertirá en la más avanzada técnicamente, gracias a unas texturas más detalladas, la ausencia de *popping* y unos tiempos de carga mucho menores.









CLAVES



1 El nombre del juego, Oblivion, hace referencia a un mundo paralelo lleno de seres demoniacos que pretenden invadir la tierra atravesando unas puertas de fuego.



2 Todos los personajes serán capaces de empuñar una gran variedad de armas. Las mejores son las que están hechizadas con algún tipo de poder especial.

ENTREVISTA

PETE HINES

RELACIONES PÚBLICAS DE BETHESDA SOFTWORKS

«ERA NECESARIA LA POTENCIA DE PS3 PARA CREAR UN JUEGO ASÍ»

El juego anterior de la saga, *Morrowind*, no apareció en PS2. ¿Era necesaria la potencia de PS3 para albergar un título de este tipo?
Sí, desde luego. Habría sido imposible crear un juego de estas características sin contar con un procesador tan potente y, sobre todo, sin disco duro.

¿Cuáles son las diferencias más importantes entre esta versión y las aparecidas para otros sistemas?
Hemos conseguido optimizar aún más el motor gráfico del juego para hacer que todo el universo se vea bien y se mueva mejor que nunca, además de acortar los tiempos de carga. Como extra, se incluye la expansión *Knights Of The Nine*, que en los otros sistemas debía ser adquirida por separado como contenido adicional.

¿Está en sus planes lanzar el resto de las expansiones, como la reciente *Shivering Isles*, para PlayStation 3?
Aunque no hay nada confirmado, seguramente vean la luz a lo largo del año como contenido descargable a través de *PlayStation Store*. Ése es nuestro propósito.

¿Cuál es la resolución máxima que soportará el juego? ¿Explotará los 1080p de PlayStation 3?
No, el juego está diseñado para ser disfrutado en el modo de vídeo 720p.

¿Qué opinas sobre el otro gran grupo de RPG, los japoneses?
Personalmente no juego con ellos, y creo que sacrifican la libertad del jugador en pos de desarrollos más espectaculares llenos de secuencias cinemáticas. Van orientados a públicos diferentes.



¿Qué le parece el tema de las «microtransacciones» a través de la red? Hay compañías que cobran por el contenido adicional de sus juegos, mientras que otras lo ofrecen gratis.
En **Bethesda** invertimos muchos recursos en forma de dinero, tiempo y personal en crear estas expansiones, y por lo tanto no podemos ofrecerlos de forma gratuita al jugador.

PS3



COMPAÑÍA: **SONY C.E.I.**
DESARROLLADOR: **GAME REPUBLIC**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**



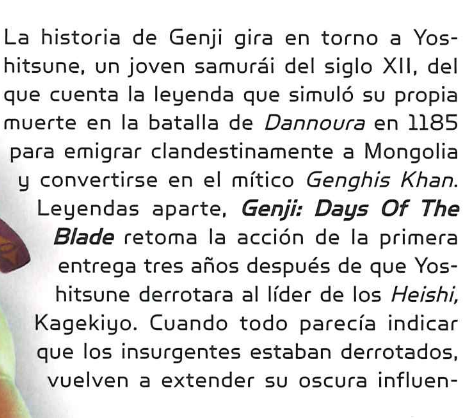


GENJI
DAYS OF THE BLADE





EL CLAN HEISHI VUELVE AL ATAQUE



La historia de Genji gira en torno a Yoshitsune, un joven samurái del siglo XII, del que cuenta la leyenda que simuló su propia muerte en la batalla de *Dannoura* en 1185 para emigrar clandestinamente a Mongolia y convertirse en el mítico *Genghis Khan*.

Leyendas aparte, ***Genji: Days Of The Blade*** retoma la acción de la primera entrega tres años después de que Yoshitsune derrotara al líder de los *Heishi*, Kagekiyo. Cuando todo parecía indicar que los insurgentes estaban derrotados, vuelven a extender su oscura influencia por Japón, ayudados por el poder que les otorgan unas misteriosas piedras llamadas *Mashogane*. De nuevo, el samurái tendrá que luchar codo con codo con Benkei, su fiel amigo, e invocar la fuerza *Kamui* de las joyas místicas *Amahagane*.

Durante su última visita a Madrid para presentar el juego, Yoshiki Okamoto (director ejecutivo de **Game Republic**) nos contó que ***Genji: Days Of The Blade*** estuvo en desarrollo durante seis meses para **PS2**, hasta que por fin decidió su paso a la nueva plataforma de **Sony**. El cambio ha supuesto una

SERÁ UNO DE LOS 28 PRIMEROS TÍTULOS PARA LA CONSOLA



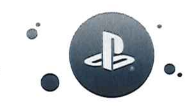
EN GUERRA > Genji recrea famosas batallas de la época feudal japonesa, que te depararán espectaculares imágenes en movimiento durante el juego.

PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER

DESPUÉS DE ESTAR SEIS MESES EN DESARROLLO PARA PS2, HA SALIDO GANANDO CON EL CAMBIO DE PLATAFORMA.



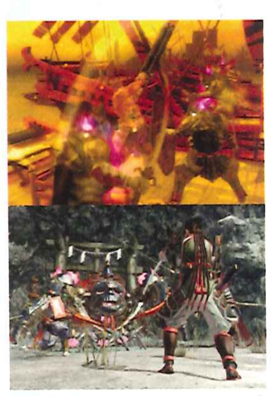




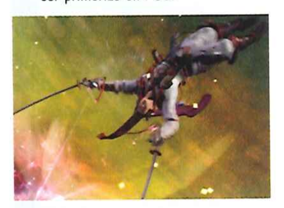
CELL A PRUEBA > Algunos efectos aprovechan ya el poder de PS3.



CLAVES



1 Escenarios y batallas basadas en sucesos reales de la historia japonesa. Entornos de gran belleza y sorprendente nivel gráfico para ser primerizo en PS3.



2 Game Republic insiste con el sistema de lucha Kamui, uno de los grandes alicientes de la primera entrega. Hay que valorar si los cambios introducidos realzan la intensidad de los combates.

espectacular mejora en el apartado gráfico. Si su antecesor ya destacó por la belleza de sus escenarios prepárate a ver lo que **Game Republic** ha preparado para esta segunda entrega. Momentos como la batalla naval de *Dannoura* (una de las múltiples batallas reales recreadas en el juego) son una auténtica delicia para la vista.

Piropos aparte, ***Genji: DOTB*** vuelve a retomar la mecánica de combate creada en el anterior capítulo, pero con ligeros cambios. Se ha simplificado la ejecución del *Kamui*, quitándole hasta cierto punto su encanto. Pero ahora los combates normales son más sólidos, además hay que tener en cuenta que junto a Yoshitsune y Benkei vas a poder controlar dos personajes más, lo que añade una mayor variedad de armas y de repertorio de ataques respecto al primer *Genji*. Para aumentar la intensidad y realismo de los combates, **Game Republic** ha capturado los movimientos de un experto espadachín japonés, Mitsuhiko Seike.

Los puntos álgidos del título son los enfrentamientos contra los jefes finales. El juego estará a la venta a partir del 23 de marzo.

HORDAS HEISHI > Enfréntate contra multitud de endemoniados enemigos.



EL CARTEL PROTAGONISTA



YOSHITSUNE MINAMOTO

Protagonista de la primera entrega que vuelve como personaje principal, con un estilo de lucha muy ágil gracias a sus dos afiladas katanas.



BENKEI MUSASHIBO

El robusto monje guerrero que acompañó a Yoshitsune tampoco se perderá su segunda aventura. No hace combos, pero su descomunal garrote da miedo.



GOZEN SHIZUKA

Lady Shizuka, sacerdotisa guardiana de las piedras Amahagane, ha decidido pasar a la acción. Su arma retráctil no es contundente, pero resulta muy útil.



LORD BUSON

El Dios de la Guerra se ha encarnado en Kagekiyo (el enemigo de Yoshitsune en la primera entrega), que en esta ocasión ayudará al joven samurái.



COMPAÑÍA: **EA GAMES**
DESARROLLADOR: **EA CHICAGO**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP/MUSICAL**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**





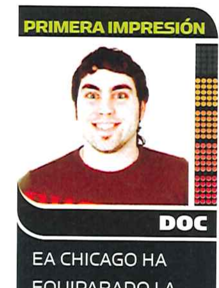
ESCENARIOS INTERACTIVOS > Los entornos están vivos y reaccionarán al ritmo de la música. Lanza a tu oponente hacia una zona «conflictiva», haz un scratch y le verás volar por los aires.

DEF JAM
ICON

EL PRIMER BEAT'EM-UP MUSICAL

La saga iniciada por **Aki Corp** evoluciona el concepto musical en el que se basa a través de los creadores del impresionante *Fight Night Round 3*. **EA** Chicago toma las riendas de una saga que comenzó siendo un título algo *underground* pero que ha terminado siendo, al mismo tiempo, una serie de juegos de culto para los aficionados al *Hip-Hop* a la vez de un *beat'em-up* muy completo y jugable que supera con creces la barrera de lo aceptable en el género. **Electronic Arts** ha prescindido en esta ocasión de los japoneses **Aki** para el desarrollo de ***Icon*** y ha puesto en su lugar a los creadores de *FNR3* con el objetivo de dotar al nuevo *Def Jam* de un realismo nunca visto, tanto en su desarrollo como en su apartado visual. **EA** Chicago ha unido en esta ocasión realidad y ficción, pero siempre desde un punto de vista muy musical, mezclando escenarios «vivos» que se mueven al ritmo de la música con peleas que están más cerca de las calles de Los Ángeles que de una película de artes marciales. Nada menos que 18 raperos de la talla de *Redman* o *The Game* prestan su imagen al juego, representada de una forma increíble por el *hardware* de **PlayStation 3**. Su música, lógicamente, también estará presente, pero de un modo como jamás has visto en ningún *beat'em-up*: cada uno de los dos luchadores elegirá una canción al comienzo del combate; después, durante la

PRIMERA IMPRESIÓN



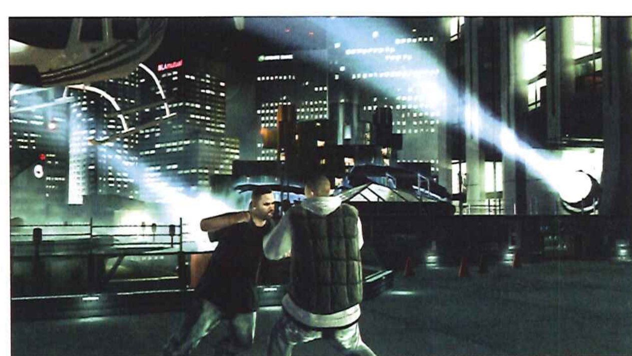
DOC

EA CHICAGO HA EQUIPARADO LA IMPORTANCIA DE LA MÚSICA A LA DEL FACTOR BEAT'EM-UP DE LA SAGA DEF JAM.

EL SENTIDO DEL RITMO TENDRÁ UN PAPEL DECISIVO EN EL JUEGO







CLAVES

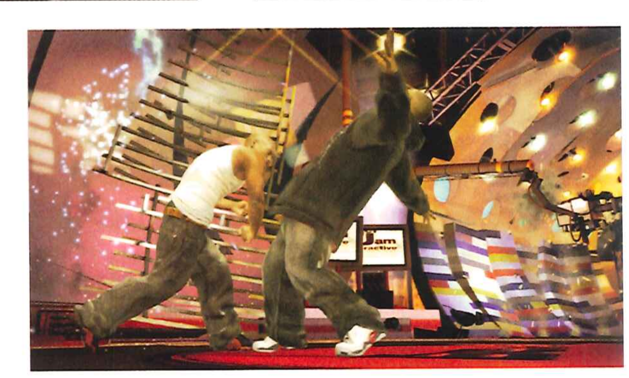


1 El entorno tendrá un papel importantísimo en el desarrollo de los combates, tanto como la banda sonora del juego.



2 La sustitución de Aki por EA Chicago ha provocado la pérdida en el juego de artes marciales, pero le ha dado más realismo al conjunto.

pelea, uno de los dos podrá cambiar a su disco (y con él, el colorido del escenario) haciendo un *scratch* virtual que el jugador tendrá que ejecutar, siguiendo el ritmo, con los *sticks* analógicos (y en un momento de respiro, ya que el oponente podrá interrumpirle con un golpe o un pisotón en el suelo). Además, los entornos reaccionarán también a los *scratches* ejecutados correctamente, que pueden hacerse en cualquier momento (no sólo para cambiar de disco), generando explosiones, golpes del público y ataques surrealistas desde puntos específicos del escenario. Así, el jugador capaz de controlar bien el ritmo y los *scratches* tendrá muchas posibilidades de ganar, aunque saber pegar y defenderse resultará decisivo. Los golpes han perdido variedad con respecto a las dos anteriores entregas pero han ganado muchísimo realismo. Las llaves cuerpo a cuerpo se reducen a una, en la que se lanza al rival por los aires, y saber defender correctamente será tan importante como en *Fight Night Round 3* (defensa alta, baja y posibilidad de *reversal*). Entre sus modos de juego destaca el *Build A Label*, un modo historia en el que podrás personalizar hasta el último detalle de tu personaje.



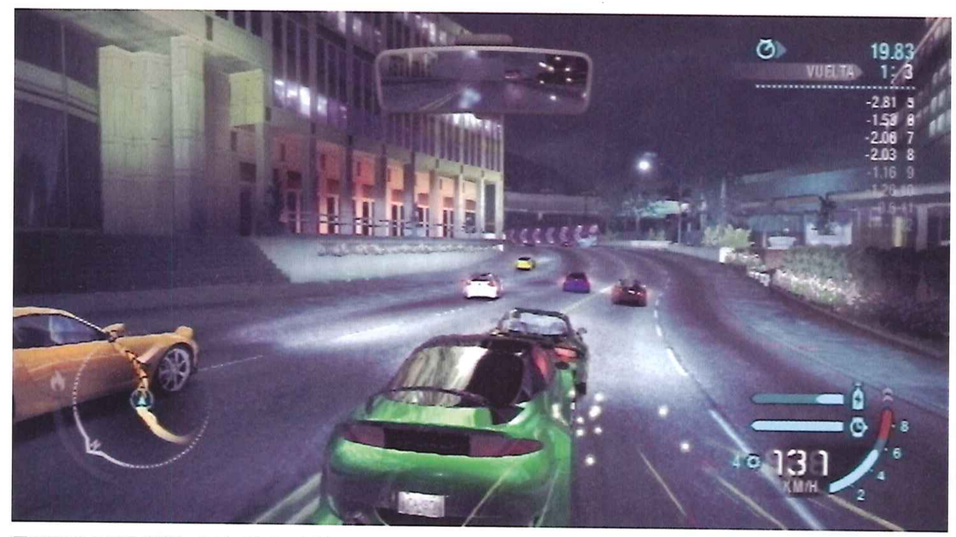




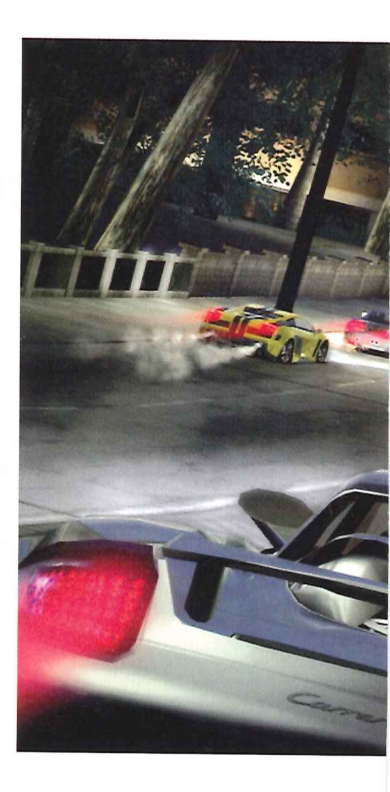
ENTORNO VIVO > Los entornos se mueven al ritmo de la música y golpearán (físicamente y con explosiones) al personaje que se acerque a las «zonas calientes».



COMPAÑÍA: **EA GAMES**
DESARROLLADOR: **EA CANADÁ**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-8 (ON-LINE)**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**



METE EL TURBO, NENA > En Need For Speed Carbono no hay rubia copilota que te recompense por conducir con maestría, pero esto no es óbice para que todos los competidores te pongan las cosas complicadas, sobre todo en las carreras en las que se juntan un gran número de ellos.









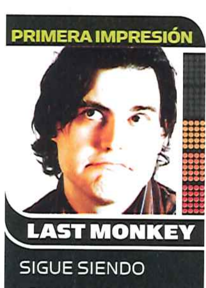
NEED FOR SPEED CARBONO

DESAFÍA AL ABISMO Y HAZTE CON LA CIUDAD

A pesar de haber sido criticada por muchos por ser algo así como el equivalente al cine de espectáculo y palomitas en el terreno de los videojuegos, la fórmula de la saga de conducción *arcade Need For Speed* ha logrado, desde su primera entrega *Underground*, convertirse en uno de los referentes más importantes del género y en un éxito de ventas Navidad tras Navidad. Así, durante las ya pasadas navidades, llegó a **PS2** y **PSP** este capítulo subtitulado como uno de los elementos de la tabla periódica y, dentro de nada, cuando vea la luz **PlayStation 3** en nuestro país, lo hará acompañada del mismo. Expandiendo la mecánica que fue introducida por primera vez en *Need For Speed Underground 2*, este ***Carbono*** presenta una ciudad completa, con sus vecindarios, edificios, carreteras (siempre escenarios nocturnos, eso sí) que el jugador podrá explorar libremente. Se trata de *Palmont City*, a la que llega el protagonista del juego para intentar recuperar muchas cosas, entre ellas a su chica. Y es que otra de las características que hacen diferente al juego de **EA** Canadá es que tiene argumento, relatado a través de espectaculares secuencias de vídeo grabadas por actores reales y luego digitalizadas, a las que se

DEBERÁS IR RETANDO A LOS JEFES DE LAS BANDAS RIVALES DE LA CIUDAD

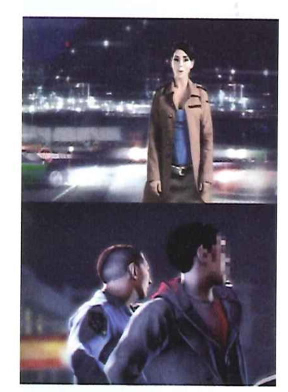
PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

SIGUE SIENDO IGUAL DE DIVERTIDO QUE EN PS2, PERO EN LA NUEVA GENERACIÓN NO LLAMA TANTO LA ATENCIÓN.

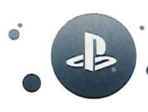
CLAVES



1 Una elaborada historia te meterá en el papel de un piloto de carreras ilegales con un pasado algo turbulento.



2 La ciudad de Palmont City está dividida en diversos barrios, cada uno de ellos controlado por una banda a la que no le hará mucha gracia que te metas en su territorio.











le añaden los escenarios y todos los efectos especiales. Volviendo al desarrollo, si *NFS Most Wanted* te proponía convertirte en el corredor más buscado por la policía, en éste tendrás que ir haciendo tuyos los distintos barrios de la urbe. Cada uno de ellos está controlado por una tribu urbana, auténticos maniáticos de la velocidad. A base de ir ganando carreras, obtendrás el privilegio de poder enfrentarte con el jefe, quien normalmente estará al volante de un vehículo tan impresionante en su aspecto exterior como en su mecánica. Hazle morder el polvo y el control de la zona será tuyo. Pero para llegar a este punto tendrás que haber superado pruebas de todo tipo, y no sólo las típicas carreras. Porque donde se decide todo es en el cañón que rodea la ciudad, sin duda la mejor pista de pruebas para tu pericia. Una sinuosa carretera al filo de un abismo en la que el más mínimo fallo significa la derrota. Como dicen en el juego, «hay dos formas de llegar al fondo del cañón, una de ellas duele». Aunque lo que hizo a esta entrega la más completa y revolucionaria no es sólo esto. Por primera vez no competirás en solitario, sino que contarás con otro miembro de tu banda en carrera. Mediante un sencillo sistema de órdenes, y dependiendo del compañero elegido, podrás hacer que salga disparado para interceptar a un rival y echarlo de la carretera, que se coloque delante de ti con el fin de aprovechar el rebufo, o que te muestre las rutas alternativas del circuito para ganar unos segundos. Para su estreno en **PlayStation 3**, el juego llegará con algunas novedades. La lógica mejora de sus gráficos es evidente, aunque también lo es que no llegue a la calidad de los juegos programados directamente para esta consola, como *MotorStorm*. El uso del *Sixaxis* estará contemplado como método para apurar más en los giros, así como lo estará el juego On-line en variadas competiciones para un máximo de ocho usuarios.

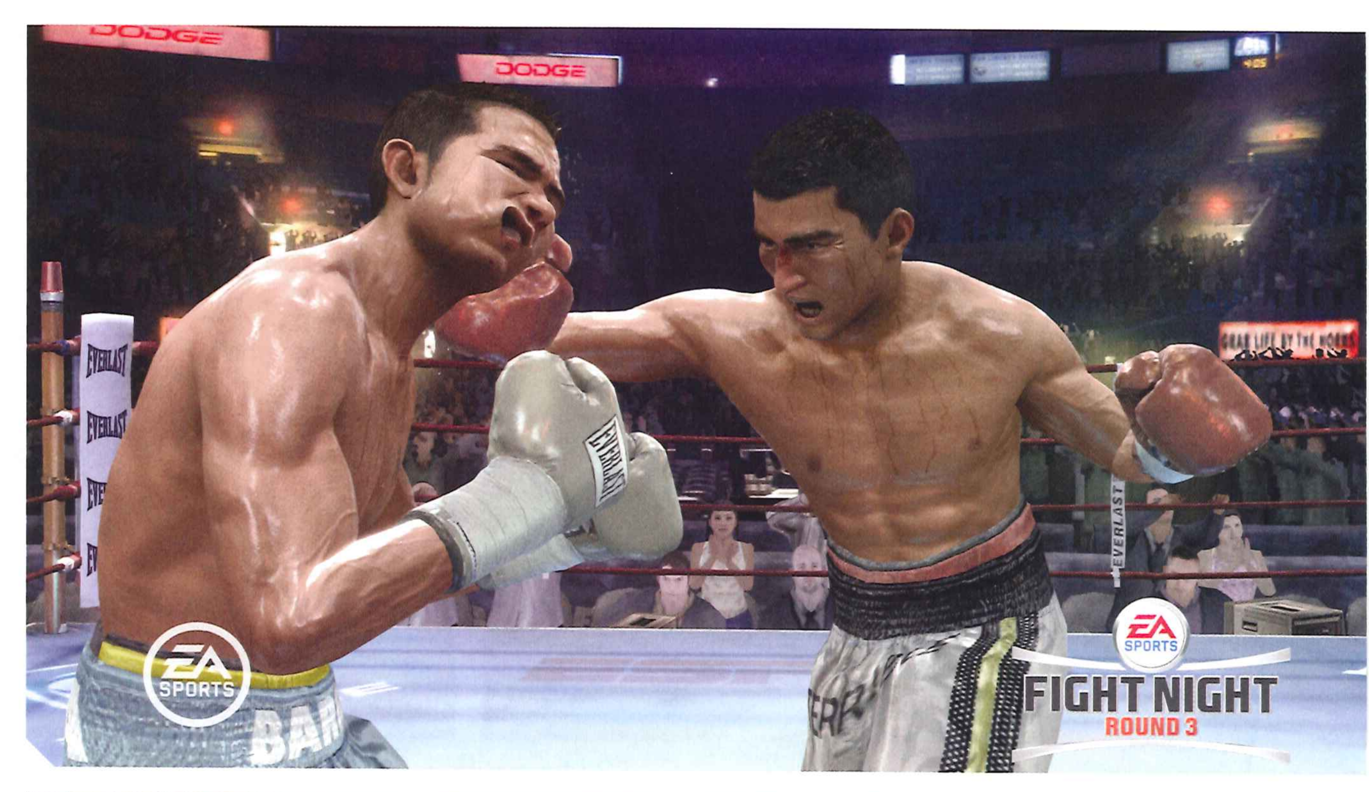


PASA DE LA POLI > Las fuerzas del Estado intentarán detenerte a toda costa, pero no supondrán un gran problema siempre que no te dejes acorralar por ellos.



PS3

COMPAÑÍA: **EA SPORTS**
DESARROLLADOR: **EA CHICAGO Y EA CANADÁ**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**







FIGHT NIGHT ROUND 3

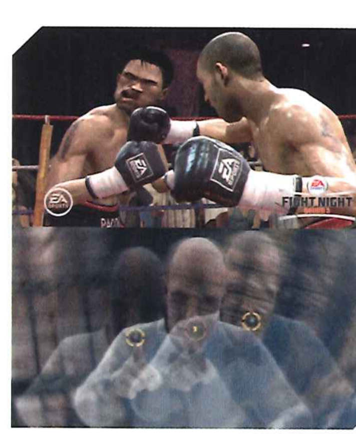
O CÓMO ESTRENAR TU PS3 A LO BESTIA...

PRIMERA IMPRESIÓN

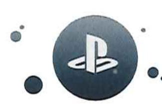
NEMESIS

VIENDO ESTE FNR3 NI ME QUIERO IMAGINAR CÓMO SERÁN LOS JUEGOS DEPORTIVOS DENTRO DE DOS AÑOS.

De todas las franquicias de **EA Sports** que han ido saltando a la nueva generación de consolas, la que más ha agradecido el cambio, al menos a nivel gráfico, ha sido *Fight Night*. **EA Chicago** ha utilizado la potencia de **PlayStation 3** para marcar un punto de inflexión en la historia de los simuladores de boxeo, dotando a esta nueva entrega de una espectacularidad y una dureza jamás vista en consola. El efecto de los *jabs* y los *uppercuts* es tan real que por un momento llegarás a sentirlos en tu propio cuerpo. Y no es una simple frase publicitaria. Las caras de los hiperrealistas púgiles de ***Fight Night Round 3*** se hinchan y sangran. Se deforman ante un buen derechazo. Saliva y sangre saltan por los aires al recibir el impacto de los golpes del rival, logrando un dramatismo digno de las películas de *Rocky*. Pero esto no es una película ni un *arcade* de lucha al estilo *Tekken*. Es un simulador de boxeo y, como tal, se premia tanto la estrategia como la contundencia de los directos a la barbilla. La barra de cansancio, situada bajo la de energía, irá descendiendo peligrosamente si te lanzas a soltar puñetazos sin «ton ni son». Bueno, eso



¿QUÉ ME HA ATROPELLADO? > Mueve los sticks para recuperarte en la cuenta atrás.

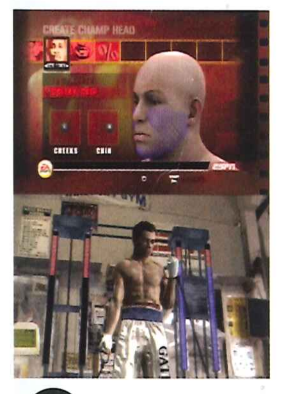


«APALIZA» A TUS AMIGOS

Aunque incluye un extenso modo Carrera (ya sea con un boxeador de tu propia cosecha o retomando una leyenda del ring), Fight Night Round 3 es por encima de todo un juego para disfrutar junto a otros usuarios. Y aunque los combates On-line prometen ser apasionantes (y sangrientos), de momento no los hemos probado. Lo que sí hemos podido ver es el modo dos jugadores de Get In The Ring, que aprovecha las televisiones 16:9 con el fin de ofrecer una pantalla partida en la que los dos jugadores tienen una vista en primera persona y van sufriendo pérdida de visión a medida que la sangre y los puñetazos van cerrándoles los ojos.



CLAVES



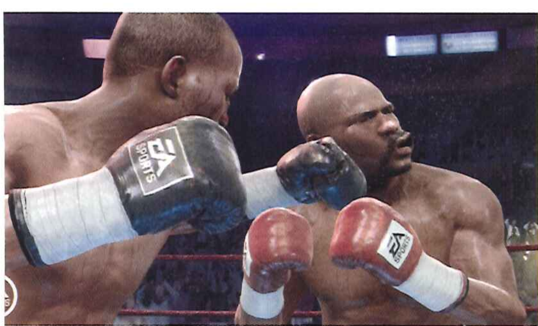
1 Crea tu propio boxeador y entrénale a conciencia si no quieres besar la lona en el primer combate. Quien avisa no es traidor...



2 Entre asalto y asalto, tendrás tiempo de bajar la hinchazón e incluso detener la hemorragia en el rostro de tu boxeador. Si eres muy vago también podrás hacerlo automáticamente.

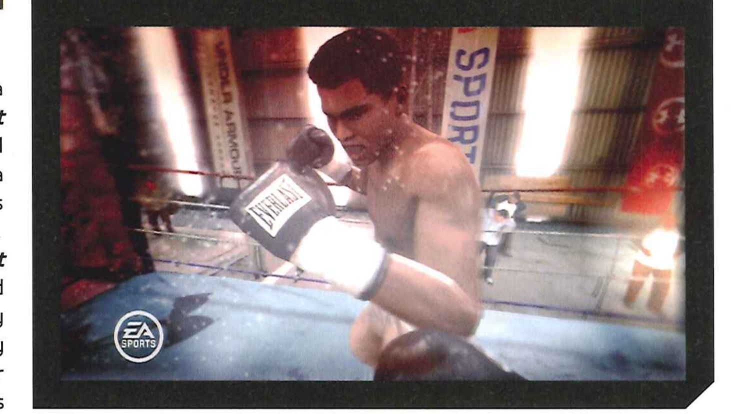






LA SANGRE CIEGA TUS OJOS

La gran novedad de esta versión PlayStation 3 respecto a la entrega Xbox 360 reside en el nuevo y exclusivo Get In The Ring. Es algo así como una versión hipervitaminada del célebre Super Punch Out de Nintendo. Una vista en primera persona que ofrece un realismo sin parangón, aunque también implica una mayor dificultad para acertar los golpes sobre el rival. El precio a tanta espectacularidad y realismo es que con cada nuevo golpe encajado en el rostro, la visión irá reduciéndose. Al final, debido a la sangre y los párpados hinchados, sólo acertarás a ver un pequeño fragmento de la pantalla, mientras intentas por todos los medios no acabar con el culo en la lona.



si decides hacer visibles las barras desde la pantalla de opciones, ya que de salida, ***Fight Night Round 3*** no ofrece otro indicador que el aspecto de tu boxeador. La brecha de su ceja y el tabique partido te indicarán que estás llevando todas las de perder en ese combate. El cartel de leyendas del *ring* que recrea ***Fight Night Round 3*** es impresionante: Muhammad Ali, Jake «Toro Salvaje» LaMotta, Sugar Ray Robinson, Joe Frazier, Floyd Patterson y los más recientes Evander Holyfield y Oscar de la Hoya. Podrás encarnar a uno de ellos o bien crear tu propio boxeador, luchando desde lo más bajo del *ranking* hasta convertirte en el rey absoluto del cuadrilátero. Como es habitual en la franquicia de **EA Sports**, el despliegue de opciones de juego de ***Fight Night Round 3*** es apabullante. Podrás revivir duelos clásicos (Alí Vs. Frazier, Gatti Vs. Ward, etc.) o bien enfrentarte a usuarios de todo el planeta mediante el juego On-line. La gran mejora de esta versión **PS3** respecto a la entrega Xbox 360, además de unos gráficos aún más pulidos si cabe (el efecto del sudor en los boxeadores es alucinante) es el exclusivo *Get In The Ring*, un modo en primera persona en el que podrás sentir toda la dureza del combate. Los golpes y la sangre irán cerrando tu campo de visión hasta hacer la situación insostenible, mientras intentas no lanzar puñetazos al aire (con el consiguiente cansancio y la pérdida de puntos ante los jueces). El próximo mes analizaremos con más detalle ***Fight Night Round 3*** en una *review* que intentará hacer justicia a los impresionantes gráficos del juego. Si algo así aparece ya al principio del nacimiento de la consola, no quiero ni imaginar qué veremos dentro de tres años.

NO HAS VISTO UN BOXEO TAN REAL EN CONSOLA



LEYENDAS Y PALIZONES > Prepárate para encarnar a mitos del cuadrilátero de la talla de Muhammad Ali, Joe Frazier o Jake LaMotta.



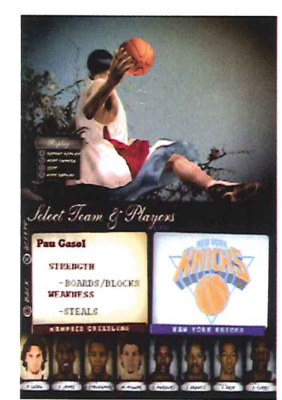
COMPAÑÍA: **EA SPORTS BIG**
DESARROLLADOR: **EA CANADÁ**
DISTRIBUIDOR: **EA**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-6**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**

NBA STREET HOMECOURT

EL ESPECTÁCULO CALLEJERO LLEGA A PS3

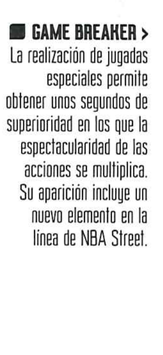
NBA Street fue el primer título en aparecer en la serie **Big**, en la que el denominador común es un claro perfil *arcade*. La cuarta entrega de la saga llega a **PS3** con la intención de llevar el espectáculo a su máxima expresión. Para ello, se repite el espíritu de programas como *NBA Jam*, donde la ausencia de faltas y las acciones estratosféricas hacen que el juego tenga un ritmo trepidante. Hay que destacar que no se trata de una conversión, ya que **Electronic Arts** ha programado el juego desde cero, a diferencia de otros títulos en los que se ha aprovechado la versión previa de Xbox 360. Gráficamente el resultado es impresionante, logrando unos movimientos muy realistas en los que la fluidez es máxima. Las canastas, los tapones, los empujones, los malabarismos y sobre todo los mates en los que los jugadores «vuelan» por encima de las canastas son todo un espectáculo. La reproducción de los jugadores, entre los que se incluyen estrellas de la NBA y de la liga femenina WNBA, es otro de los aspectos dignos de mención. Además, se ha buscado potenciar las jugadas especiales, haciendo que la realización de todo tipo de florituras sirva para obtener unos segundos de superioridad. El momento en el que se activan estos segundos, que se denominan *Game Breaker*, se convierte en un elemento clave en la estrategia del juego, acercándose al desarrollo de *FIFA Street 2*. En el apartado de las opciones, la oferta tampoco está nada mal.

CLAVES



1 Aunque los mates son lo más espectacular, el programa ofrece una enorme variedad de acciones con todo tipo de trucos. Además, el nuevo Game Breaker añade una nota estratégica al juego.

2 La limitación a cuatro jugadores en cada uno de los equipos hace que Gasol sea el único representante de la armada española en la NBA. Entre los protagonistas hay que mencionar un equipo formado por jugadoras de la WNBA.



GAME BREAKER > La realización de jugadas especiales permite obtener unos segundos de superioridad en los que la espectacularidad de las acciones se multiplica. Su aparición incluye un nuevo elemento en la línea de NBA Street.

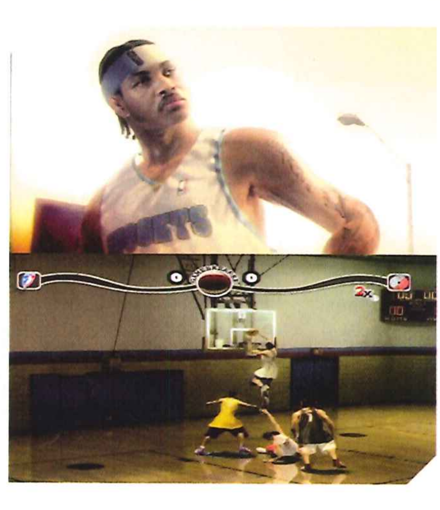


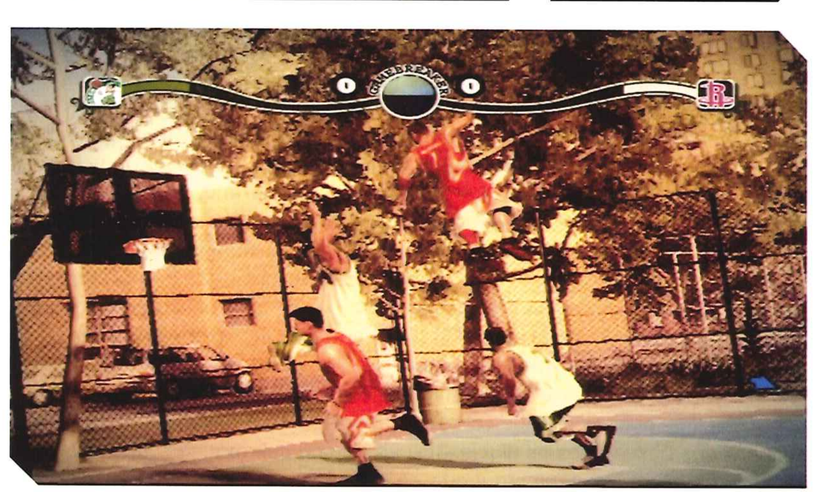
PRIMERA IMPRESIÓN



CHIP & CE

EL ESPECTÁCULO ESTÁ SERVIDO CON UN PROGRAMA EN EL QUE LA JUGABILIDAD SE REFUERZA CON LA CALIDAD GRÁFICA.






GHOST RIDER
EL VIDEOJUEGO
2K
Vendió su alma al diablo y ahora Johnny Blaze ilumina el cielo nocturno transformándose en su alter ego, Ghost Rider "El Motorista Fantasma".
Deberá proteger a los demás de sufrir el infierno en la tierra.
Y devolver los demonios del infierno contra los villanos Blackheart, Vengeance y Scarecrow....
Para proteger la vida y el alma de su amor Roxanne.
JUEGA UNA NUEVA
HISTORIA EXCLUSIVA
• Un nuevo e inédito argumento de los creadores del comic Garth Ennis y Jimmy Palimiotti.
• Combinación de combate cuerpo a cuerpo y acción vertiginosa sobre dos ruedas contra diversos enemigos de los comics de Marvel.
• Gran cantidad de extras incluyendo los comics clásicos de Ghost Rider, imágenes del "making of" y muchas más sorpresas.
• Combates multijugador en las motocicletas del infierno de hasta cuatro jugadores en PSP® (PlayStation® Portable).
EN CINES EL 16 DE FEBRERO
WWW.GHOSTRIDER-ELJUEGO.COM
GHOST RIDER
NO TE PIERDAS LA EDICIÓN 100% MARVEL
Todo lo que quieras saber sobre el juego en
PlayStation 2
xtreme
Panini Comics
Disponible para PlayStation2 computer entertainment system, PSP(PlayStation® Portable) y Game Boy Advance.
Ghost Rider también en tu movistar
Envía gratis GH al 404 o entra en emoción>Videojuegos
12+
www.pegi.info
PlayStation 2
PSP
GAME BOY ADVANCE
COLUMBIA PICTURES
MARVEL
Ghost Rider y todos sus personajes: TM & © 2006 Marvel Characters, Inc. Todos los derechos reservados. Licenciado por Marvel Characters, Inc. © 2006 Columbia TriStar Marketing Group, Inc.
Todos los derechos reservados, 2K, el logo de 2K y Take-Two Interactive Software son marcas registradas comerciales propiedad de Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation", el logo de la familia "PS" y "PSP" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
Envío y recepción al 404 gratuitos. Coste de la descarga: 3 €. Coste navegación emoción 0.50 € por sesión de 10 minutos. Imp. No incluidos.



COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **NEVERSOFT**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**





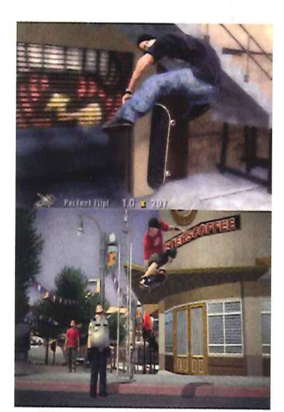






PRO'S > Junto a Tony Hawk podrás seleccionar profesionales de la tabla como Bob Burnquist o Rodney Mullen.

CLAVES



1 Pulsa en cualquier momento (incluso en medio de un truco) R3 y L3 simultáneamente y pasarás al modo Nail The Trick. Cada stick analógico se corresponderá entonces con cada pie del skater.

2 El juego se desarrolla en una gigantesca ciudad cuyas partes se irán abriendo a medida que completes objetivos. Llegará un momento en el que tendrás a tu disposición toda la ciudad, sin cargas ni pausas de por medio.

TONY HAWK'S PROJECT 8

MÁS REAL Y CON NOVEDADES JUGABLES

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC

LA SAGA VUELVE A SUS ORÍGENES CON UN DESARROLLO MÁS PAUSADO Y REALISTA. ¿POR QUÉ NO INCLUYE JUEGO ON-LINE?

La nueva generación de la saga de *skate* más famosa de todos los tiempos se estrena en **PlayStation 3** con un nuevo motor gráfico, una aventura más realista e importantes novedades en su control. ***Project 8*** regresa a los orígenes de la saga, dando una oportunidad a los novatos de la tabla; junto a un detallado *Tutorial*, los principiantes encontrarán un desarrollo más lento y un planteamiento que alberga tres niveles de dificultad para cada uno de los retos que se encuentran en el título. Así, aunque no seas capaz de realizar un determinado truco en nivel *Pro*, bastará con realizar el objetivo más básico para avanzar en el juego; y es que algunos objetivos de los últimos *Tony Hawk's* eran imposibles para los «patinadores casuales». La creatividad del jugador siempre ha tenido un papel importante en el desarrollo de todas las entregas de la saga, pero en ***Project 8*** **Activision** ha creado una nueva forma de «liberar» el control. ***THP8*** presenta el sistema *Nail The Trick*, que permite al jugador, en cualquier momento, pulsar R3 y L3 al mismo tiempo para ralentizar la acción y crear un truco utilizando los *sticks* analógicos para mover los pies del *skater* en la dirección deseada. Técnicamente, lo más impresionante de ***Tony Hawk's Project 8*** es el escenario en el que transcurre el juego: una ciudad completa. Eso sí, no tendrás acceso a toda la ciudad desde el principio, pero una vez llegues a sus diferentes partes, no tendrás que esperar cargas. Lo peor del título de **Activision** es que no incluirá opciones de juego On-line.

¿SERÁS CAPAZ DE SALVAR A TARO-459?





















29,95 €

12+ www.pegi.info





PlayStation 2





PS3



COMPAÑÍA: **SONY ONLINE ENT.**
DESARROLLADOR: **SONY ONLINE ENT.**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**



COMO HARRY POTTER > Los tres protagonistas comenzarán con un hechizo bastante básico. A medida que ganen puntos podrán ir potenciándolo y aprendiendo muchos otros nuevos.

UNTOLD LEGENDS
DARK KINGDOM

LA SAGA DE SOE DA EL SALTO DE LA PEQUEÑA A LA GRANDE DE SONY

PRIMERA IMPRESIÓN

LAST MONKEY

SE QUEDA A MEDIO CAMINO ENTRE EL ARCADE Y EL RPG, SIN LLEGAR A CUAJAR EN NINGUNO DE LOS DOS GÉNEROS.

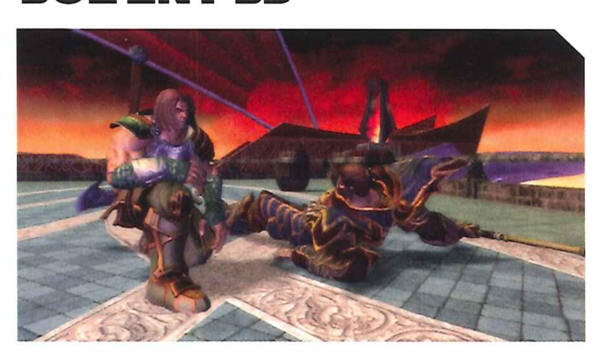
Dos entregas ha tenido hasta el momento esta saga que nos ocupa en **PSP**, las cuales seguían los parámetros que se esperaban de un sub-género que en los años noventa creó el gran clásico de **Blizzard** *Diablo*. Pero cuando este estilo de juego fue realmente aceptado por el mundo **PlayStation** fue con el lanzamiento de *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Después llegó su secuela, y sus programadores cambiaron de universo (aunque no de mecánica) en *Champions Of Norrath* y su continuación. Las bases de todas estas producciones son las mismas: un mundo fantástico-medieval de espada y brujería, varios personajes estereotipados para elegir (magos, guerreros, ladrones, etc.), un punto de vista algo alejado de la acción para conseguir una perspectiva más amplia y un sistema de combate bastante sencillo, casi *arcade*, pero que contrasta con las grandes posibilidades de personalización de los protagonistas y el gran número de objetos de todo tipo a equipar. Para este ***Untold Legends Dark Kingdom*** los programadores han decidido modificar algunas de estas máximas para acercar el juego a todo tipo de público, incluso a aquellos que reniegan de las siglas *RPG*. El argumento cuenta la historia de un grupo de soldados de élite que, a la vuelta de una larga campaña bélica se encuentran con que su querido y bello reino ha sido corrompido





■ **TRES HÉROES >** Tú el mago, tú el guerrero y tú... la chica voluptuosa con dos cuchillos afilados.

PRIMERA INCURSIÓN DE SOE EN PS3



■ **DUROS MOMENTOS >** El pobre jefe del equipo de soldados que protagoniza el juego muere a la primera de cambio, así que los héroes tendrán una razón más para acabar con el tiránico rey.







■ **ATAQUE FINAL >** Mejor asegurarse. Es lo que tienen los no-muertos, que uno nunca sabe cuándo están si-muertos.

y desolado por el cambio de mentalidad de su monarca, convertido ahora en un maníaco sin piedad. Así pues, toca elegir entre tres tipos diferentes: el guerrero «tanque», la ágil fémina y el mago. Cada uno de ellos posee habilidades diferentes y un estilo de juego ligeramente particular, aunque consiste como siempre en acabar con todas las oleadas de enemigos que van apareciendo. Dos tipos de ataque (fuerte/lento y débil/rápido) combinables, hechizos y algunos movimientos defensivos son todas las armas con las que contarás para tal propósito. Para resaltar la belleza de los gráficos, la cámara se sitúa ahora mucho más cerca del jugador. Espectacular, sin duda, pero su tendencia a colocarse en el peor lugar posible hace que a veces sea complicado seguir la acción. Otra de las novedades es la simplificación de todos los elementos propios de un *RPG*. Muchos menos objetos que conseguir, un sistema de evolución con menos posibilidades y la ausencia de los típicos poblados donde relacionarte con sus habitantes, conseguir nuevos encargos, además de comprar y vender mercancías, hacen que el juego esté enfocado claramente al terreno *arcade*. **EA** será responsable de traerlo a España el día de lanzamiento de **PS3**, traducido y doblado al castellano.

CLAVES





1 El juego incorpora la opción de que dos participantes cooperen en la campaña principal a través de Internet o de una forma mucho más clásica Off-line.



2 Las secuencias generadas por el propio motor del juego se alternan con otras dibujadas de manera mucho más tradicional. Todas ellas, eso sí, cuentan con voces.



PS3

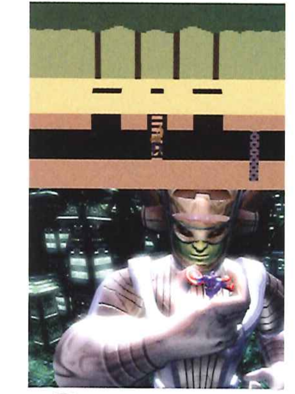
COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **VICARIOUS VISION**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

REVUELTO DE HÉROES EN ALTA RESOLUCIÓN

Tras dos estupendas entregas de la saga *X-Men Legends*, los programadores de **Raven Software** debieron pensar que para la siguiente encarnación de su *RPG* de Acción no tenían por qué ceñirse a estos personajes. Así pues, en este título (aparecido ya en **PS2** y **PSP**) han conseguido la licencia de casi todos los héroes (y villanos) del universo **Marvel**. Desde Capitán América al Motorista Fantasma, pasando por *Spider-man*, *Daredevil*, *Elektra* y así hasta más de veinte que el jugador podrá encarnar, amén de otros muchos que harán acto de presencia como enemigos o secundarios. A pesar de esta revolución, el estilo y la mecánica de juego sigue siendo la misma. Un equipo de cuatro héroes (intercambiables al llegar a los puntos de guardado) avanzan por laberínticos escenarios acabando con decenas de enemigos, bien sea empleando los *combos* a su disposición o haciendo uso de sus poderes característicos. A medida que acabes con las huestes del Dr. Doom irás ganando experiencia con la que mejorar a tu equipo. En cualquier momento podrás tomar el control de cualquiera de los integrantes del mismo, mientras que la consola hará lo propio con los otros tres. Las novedades que ofrece la versión para **PlayStation 3** no son muchas, pero sí relativamente interesantes. Además de la evidente mejora gráfica (con la opción de 1080p de resolución para los que puedan disfrutarla) se ha añadido el empleo opcional del sensor de movimiento del *Sixaxis* en determinados momentos y juego On-line cooperativo, para hasta cuatro participantes.

CLAVES



1 Marvel Ultimate Alliance incorpora un buen número de extras y secretos que deberás ir desbloqueando, como personajes ocultos y minijuegos de todo tipo.

2 Los combates contra los numerosos enemigos finales son los momentos más espectaculares y divertidos del juego. Te hará falta algo de estrategia además de la fuerza bruta para acabar con ellos.

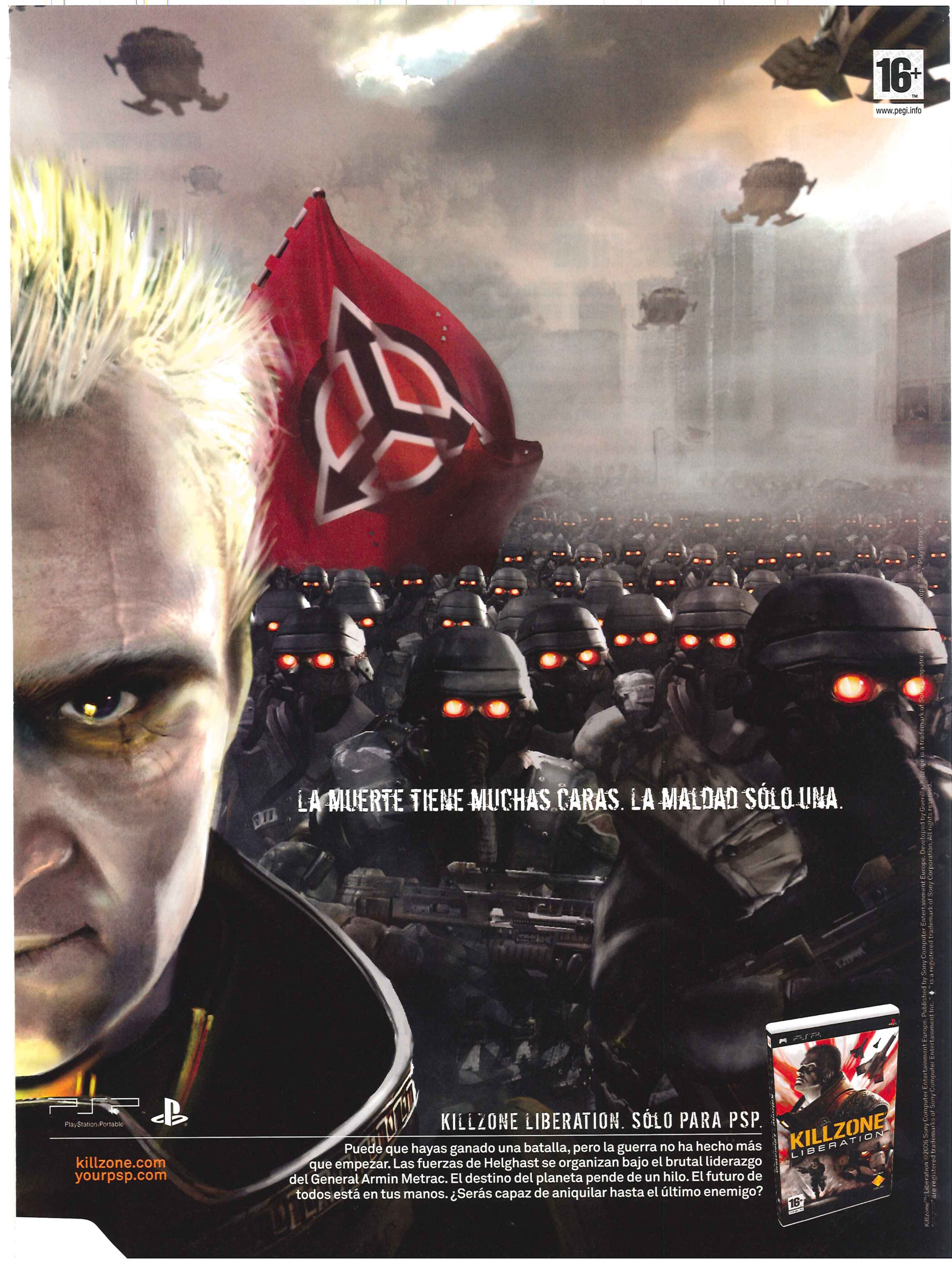
EN COMPAÑÍA > A través de Internet, o en la misma consola, podrán jugar cuatro usuarios a la vez.

PRIMERA IMPRESIÓN

LAST MONKEY

UN RPG DE ACCIÓN QUE HARÁ LAS DELICIAS DE LOS FANS DE MARVEL, AUNQUE APENAS TIENE GRANDES NOVEDADES.

COLABORA > Los poderes de los superhéroes se podrán combinar entre sí.


16+
www.pegi.info
LA MUERTE TIENE MUCHAS CARAS. LA MALDAD SÓLO UNA.
PSP
PlayStation Portable
KILLZONE LIBERATION. SÓLO PARA PSP.
Puede que hayas ganado una batalla, pero la guerra no ha hecho más que empezar. Las fuerzas de Helghast se organizan bajo el brutal liderazgo del General Armin Metrac. El destino del planeta pende de un hilo. El futuro de todos está en tus manos. ¿Serás capaz de aniquilar hasta el último enemigo?
killzone.com
yourpsp.com
KILLZONE
LIBERATION

PS3



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SONIC TEAM**
DISTRIBUIDOR: **SEGA**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**

SONIC THE HEDGEHOG

LA MASCOTA DE SEGA DA EL SALTO A LA NUEVA GENERACIÓN

Aunque dicho salto, en el caso de que nos encontráramos en unas hipotéticas «Olimpiadas del Videojuego», sería calificado como «nulo»; al menos en lo que respecta a la *beta* que ha llegado a nuestras manos. Como fiel seguidor de *Sonic* desde sus primeras andanzas (MegaDrive, 1991), se me rompe el corazón al ver cómo el prometedor debut del puercoespín en **PS3** es lastrado por algunos defectos, inexplicables viniendo de un grupo del talento y la experiencia de **Sonic Team**. Al menos esa es la primera sensación que nos ha dejado esta *beta*, que cae en los mismos errores de la entrega Xbox 360. El potencial gráfico de este nuevo ***Sonic The Hedgehog*** (el título es un homenaje al *Sonic* primigenio, según nos contaron en las oficinas de **Sega** Japón durante nuestra visita en mayo de 2006) es impresionante. Las texturas, el modelado de los personajes, la velocidad que alcanza *Sonic* está a años luz de anteriores entregas de la saga. El problema, que esperemos quede solventado en la versión final del juego, reside en un inadecuado sistema de cámaras que provoca más de una caída al vacío, sin que el pobre jugador pueda hacer algo para remediarlo. El caótico sistema de ataque de *Tails* (consistente en arrojar urnas con anillos a través de una confusa vista en primera persona) tampoco ayuda demasiado. Pero claro, esto es sólo una primera aproximación. Prometemos echarle práctica y un poco de paciencia para seguir avanzando y encontrar todo aquello que **Sega** nos ha prometido: niveles espectaculares, posibilidad de manejar otros personajes (incluyendo uno nuevo, *Silver*) y toda la velocidad y el encanto que siempre ha caracterizado a los *Sonic*.

CLAVES





1 A lo largo de la aventura tendrás la oportunidad de controlar a otros personajes, además del puercoespín Sonic: Tails, Knuckles, Blaze, Amy o Rouge.

2 Silver, un misterioso personaje dotado de poderes psíquicos (telequinesia, concretamente) es la gran novedad de este Sonic para PS3. Sus ataques te dejarán con la boca abierta.

EL PINBALL AZUL > Loopings, rampas y trampolines volverán a animar los escenarios de este nuevo Sonic.

PRIMERA IMPRESIÓN

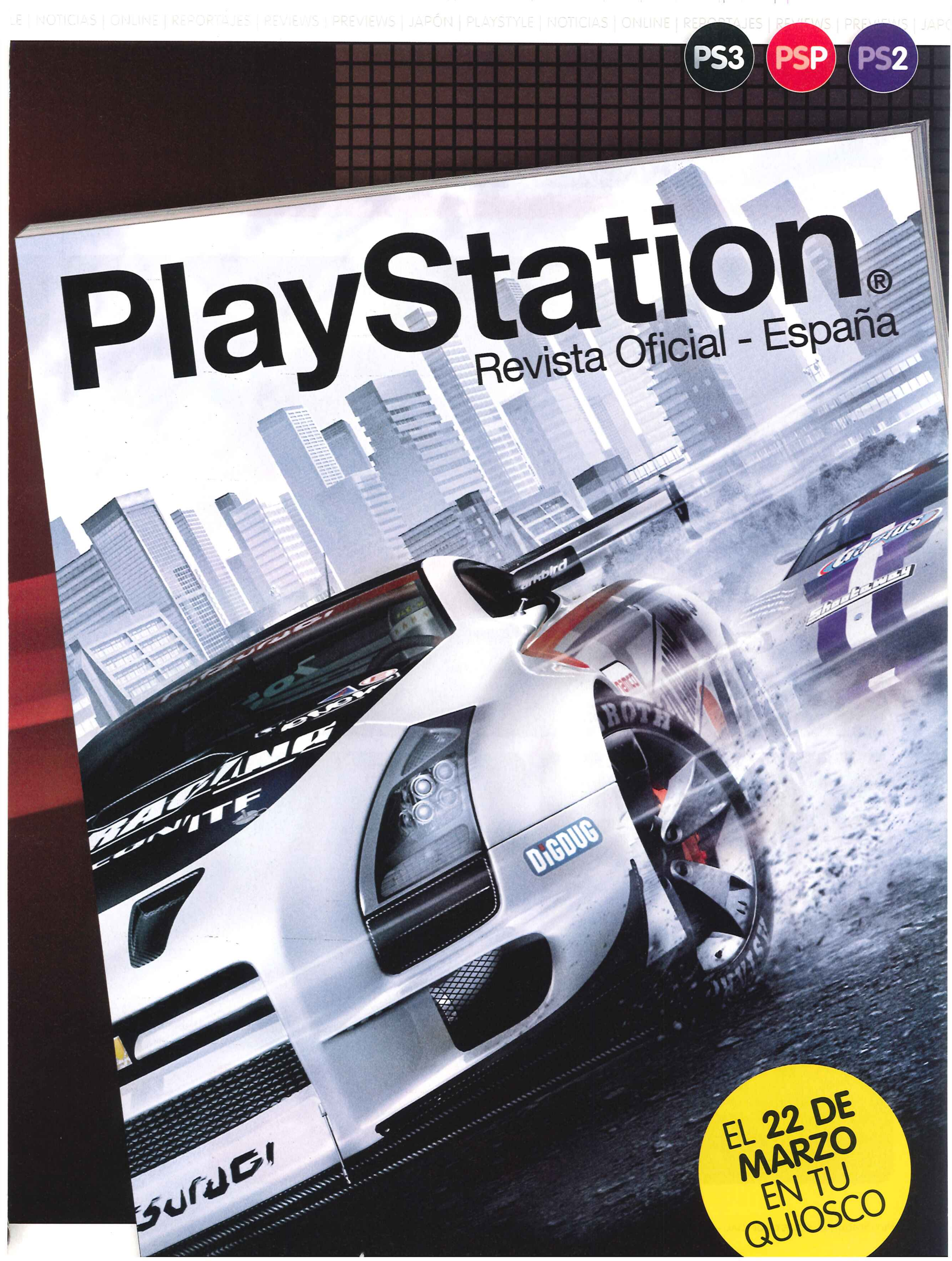
NEMESIS AUNQUE TENGO DUDAS DE QUE LO HAGA, ESPERO QUE SEGA SOLVENTE EL PROBLEMA CON LAS CÁMARAS.



16+ www.pegi.info | PSP | PLAYSTATION 3 | BRADYGAMES www.BRADYGAMES.com | NEVERSOFT | ACTIVISION Activision2007.es



CIAS | ONLINE | REPORTAJES | REVIEWS | PREVIEWS | JAPÓN | PLAYSTYLE | NOTICIAS | ONLINE | REPORTAJES | REVIEWS | PREVIEWS | JAPÓN | PLAYS
EL MES QUE VIENE
PlayStation®2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA
SE CONVIERTE EN...
¡TODA LA INFORMACIÓN PARA PS3, PS2 Y PSP!
¡NUEVO DISEÑO!
¡GUÍAS COMPLETAS DE LOS MEJORES JUEGOS!
¡MÁS SECCIONES!
SONY
PLAYSTATION 3
SONY
PSP



LE | NOTICIAS | ONLINE | REPORTAJES | REVIEWS | PREVIEWS | JAPÓN | PLAYSTYLE | NOTICIAS | ONLINE | REPORTAJES | REVIEWS | PREVIEWS | JAPÓ
PS3
PSP
PS2
PlayStation®
Revista Oficial - España
DiGDUG
EL 22 DE MARZO EN TU QUIOSCO

Now loading
videojuegos para soñar

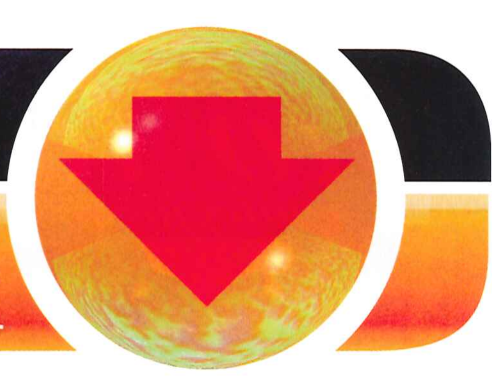






BOSSES > Al final de cada nivel, deberás hacer frente a un final boss. Ya sabes, apréndete sus rutinas de ataque para derrotarle. Atención al diseño de los enemigos secundarios... Genial.

En esta sección te mostramos juegos que ya están a punto de salir a la venta, títulos que acaban de anunciarse o sorprendentes ofertas lúdicas que quizá no aparecerán en Europa. Juegos especiales que ya están cargando lentamente en nuestra memoria y posiblemente lo harán también en tu consola...

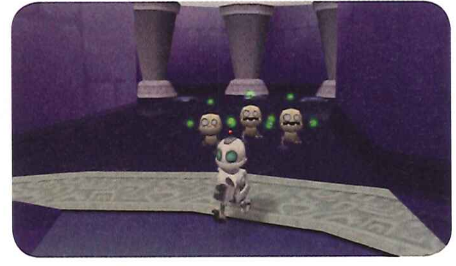








CLANK > El robótico compañero de Ratchet también podrá ser controlado por el jugador en deteminadas fases. Como ya vimos en anteriores entregas, el ataque de este personaje supone manejar a varios pequeños, pero mordaces, Clanks.

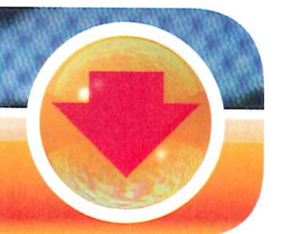


PLATAFORMAS > Además de las fases puramente shooters también se incluyen las clásicas plataformeras, en las que tendrás que resolver algún que otro rompecabezas o ingeniártelas para abrir puertas. Y es que la llave inglesa sirve para mucho más que atizar con ella a los enemigos...



Tras el «no querido» *Ratchet: Gladiator*, por lo menos por parte de los amantes de la saga, **Insomniac** tiró la toalla para ser recogida por los novicios **High Impact Games** con el fin de adaptar las aventuras de la popular pareja a **PSP**. El resultado, como ocurrió con *Daxter*, ha sido un genial regreso a los orígenes de la franquicia: mucha acción, uso de armas futuristas, algún que otro rompecabezas, fases de plataformas y sus dos protagonistas en todo su esplendor.
Ambos héroes tendrán que luchar contra todo tipo de criaturas, mientras recogen las habituales tuercas que les permitirán potenciar y mejorar sus armas. Además, podrán manejar diferentes vehículos para derrotar determinados enemigos, junto a la posibilidad de participar en vertiginosas carreras. Todos los ingredientes que hicieron famosos a *Ratchet* y *Clank* están reunidos en este juego que demuestra, como versa el subtítulo, que el tamaño importa.







DRIVER 76



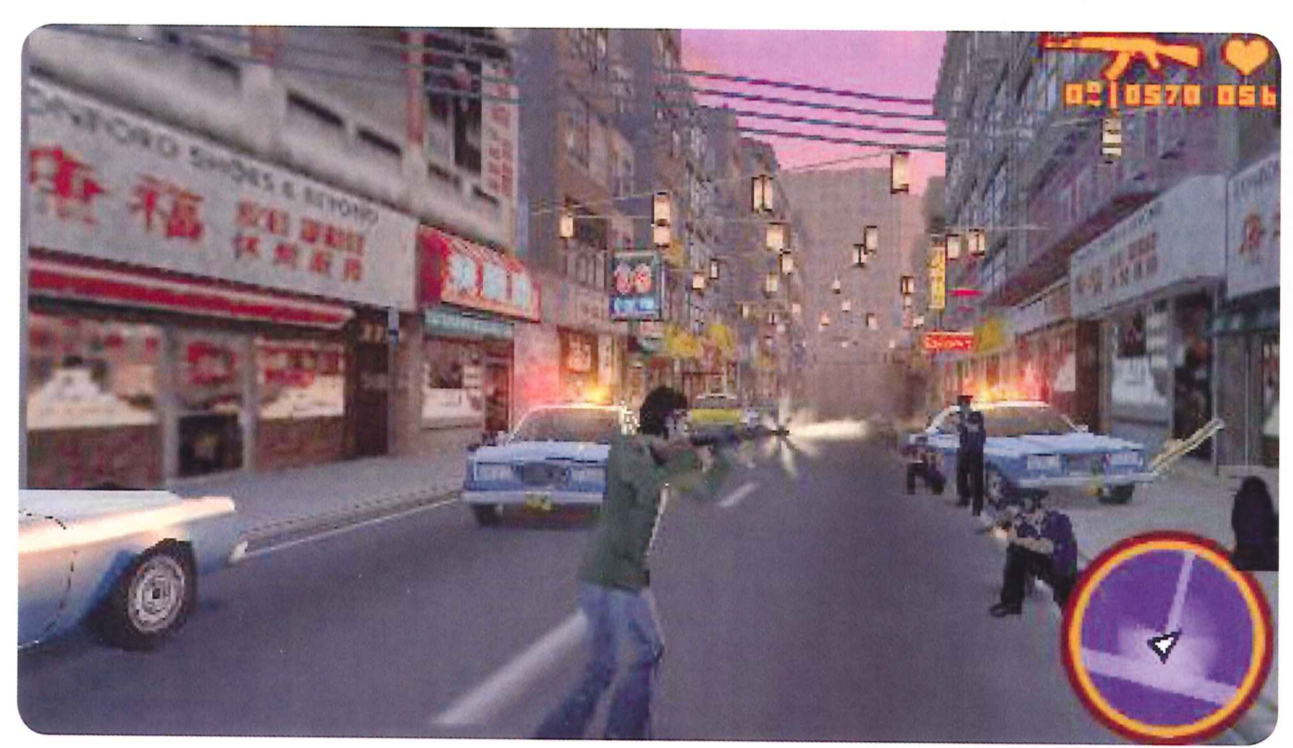
PSP — FECHA DE SALIDA MARZO 2007

No podía ser menos, la saga *Driver* ya tiene preparado su salto a la portátil de **Sony**. Y no lo podía hacer mejor que ambientándose en la carismática década de los 70. Coches, el *retro-look* de los personajes, las localizaciones... parecen sacados de la mítica serie de *Starsky & Hutch*. Y es que la historia de ***Driver 76*** se desarrolla dos años antes de lo sucedido en *Parallel Lines*.

La mecánica de juego es la de siempre con misiones a pie y en coche, los cuales puedes modificar a tu antojo si consigues algo de dinerito durante la aventura. Posee, como buen *Driver* que es, acción a raudales, persecuciones por las calles de Nueva York... y todo amenizado con una banda sonora de lujo ya que incluye grandes temazos de los 70. Además del modo Historia, que ofrece 27 misiones, tiene opciones multijugador (como carreras callejeras y *derbys* de demolición) y contenido descargable.







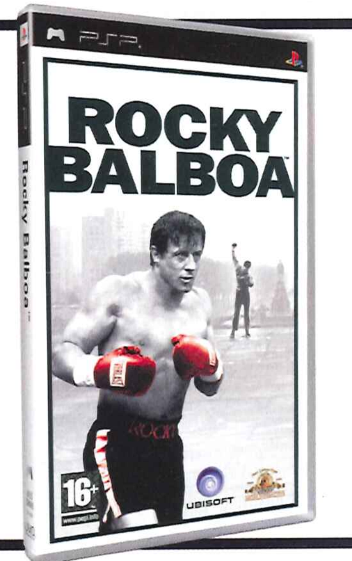
LO QUE TE ESPERA... > Tendrás que completar un total de 27 misiones, creadas en exclusiva para la ocasión, a pie y en coche. Como suele ser habitual en la saga, la acción y las persecuciones están más que aseguradas.

★ VIVE LA LEYENDA 

ERA UN CHICO DURO
DE UN BARRIO AÚN MÁS DURO.
PERO ROCKY BALBOA NO PERMITIÓ
QUE ESO LE PARASE.

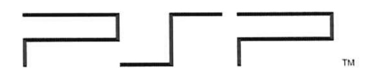
AHORA ES TU OPORTUNIDAD DE VIVIR
LA GLORIOSA HISTORIA DEL BOXEADOR
MÁS GRANDE DE TODOS LOS TIEMPOS.















Nombres de sobra conocidos por todos los jugones pueblan las páginas de la sección más oriental de la revista. Grandes sagas que, de una forma o de otra, regresan a la actualidad del mundo PlayStation.

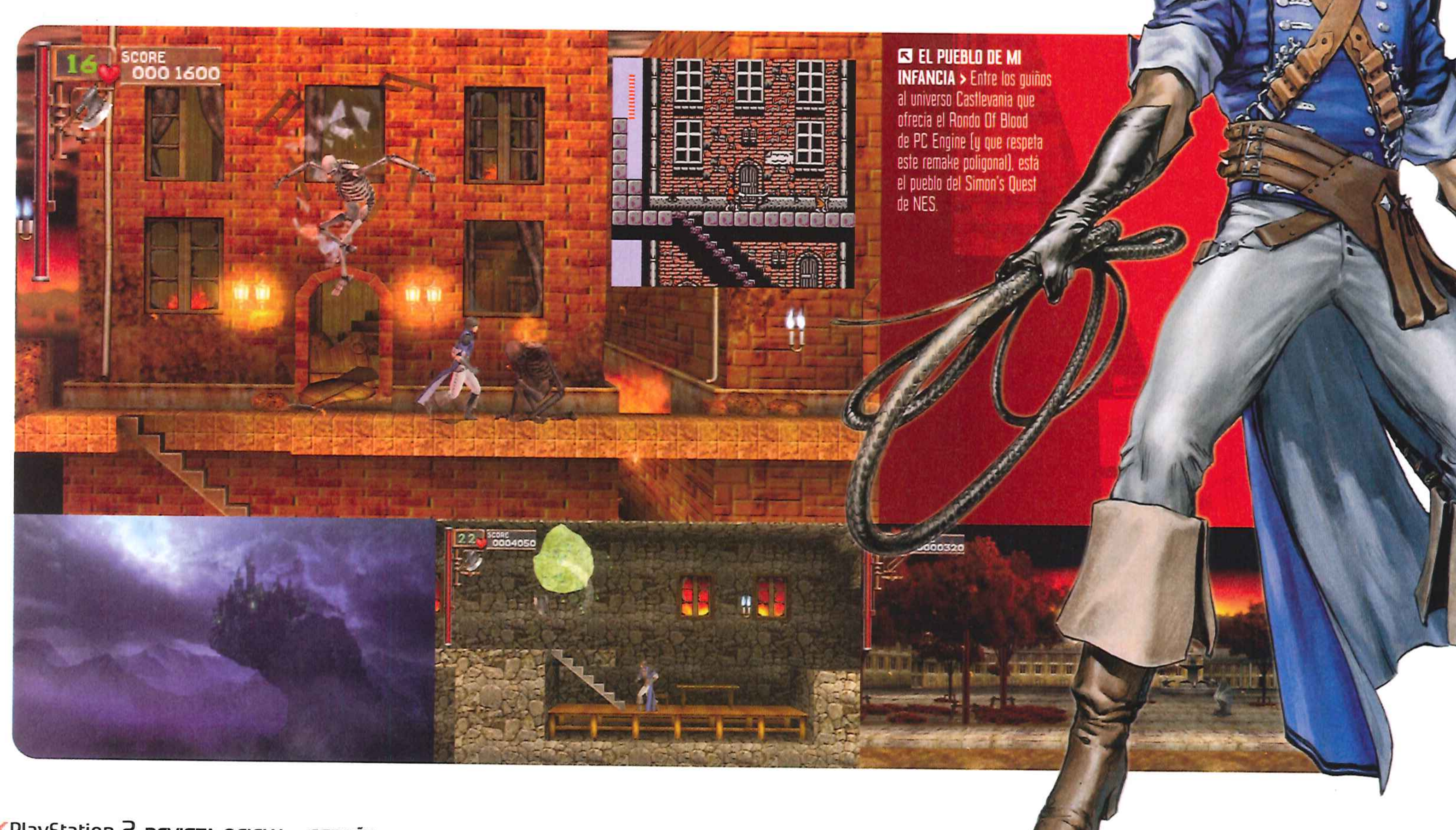
CASTLEVANIA THE DRACULA X CHRONICLES

EL GRAN CLÁSICO RENACE EN PSP

PSP

COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KONAMI**
GÉNERO: **ARCADE/AVENTURA**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
FECHA DE APARICIÓN: **OTOÑO 2007**

La noticia, desvelada por **Konami** el pasado 2 de febrero, se propagó como la pólvora entre los *fans* de *Castlevania*. El mítico *Dracula X: Rondo Of Blood* de *PC Engine Super CD-ROM*, inédito fuera de Japón desde su aparición en 1994, será rescatado por Koji «Iga» Igarashi, el productor de la saga *Castlevania*, en un *remake* para **PSP**. Al estilo de *Ultimate Ghosts'N Goblins*, combinará gráficos poligonales con la mecánica 2D característica de los *Castlevania* y promete recrear toda la grandeza del original. Comercializado en 1993, el *Rondo Of Blood* original sorprendió a la parroquia japonesa con su impresionante banda sonora (en la que se alternaba la música orquestal con furiosos guitarreos eléctricos), unos gráficos sensacionales y la posibilidad de tomar diferentes caminos. Estas tres características ya están presentes en la adaptación a **PSP**, al menos por lo que se ha podido vislumbrar con el vídeo y las pantallas de la primera fase, lo único que ha mostrado **Konami** hasta la fecha. En ellas podemos ver a Richter Belmont atravesando un pueblo en llamas (que no es otro que el del *Simon's Quest* de NES) y enfrentándose a dos jefazos distintos, dependiendo de su elección de camino. Ayami Kojima, la diseñadora de personajes de la saga, se ha encargado de aportar una estética más barroca a Richter y Maria. Y no es la primera vez que trabaja con esta pareja, pues ya lo hizo hace 10 años con *Symphony Of The Night*, en donde aparecían como



EL PUEBLO DE MI INFANCIA > Entre los guiños al universo Castlevania que ofrecía el Rondo Of Blood de PC Engine (y que respeta este remake poligonal), está el pueblo del Simon's Quest de NES.



TOP 5

1. GTA SAN ANDREAS (ROCKSTAR)
2. J-LEAGUE PRO SOCCER 5 (KONAMI)
3. .HACK//G.U. VOL 3 (BANDAI)
4. SHINING FORCE EXA (SEGA)
5. PACHINKO WINTER SONATA (HACKBERRY)

LOS + ESPERADOS

1. KINGDOM HEARTS II FINAL MIX + (SQUARE ENIX)
2. YAKUZA 2 (SEGA)
3. BAROQUE (SEGA)
4. THE KING OF FIGHTERS NESTS (SNK PLAYMORE)
5. ODIN SPHERE (ATLUS)



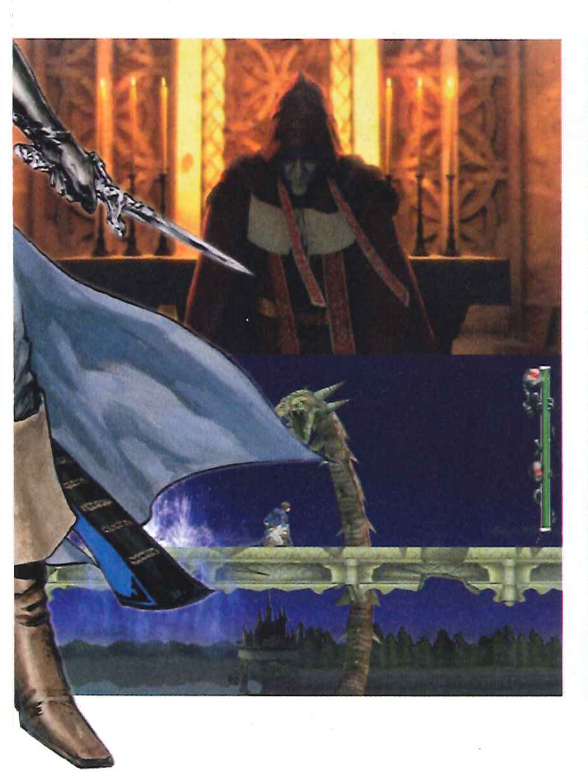


AMANECER DE MEDIANOCHE > Konami promete respetar cada escenario y cada enemigo del original de PC Engine, y la verdad es que parece que lo cumplirá. Sólo tienes que comparar esta pantalla de PSP con la de la derecha.

secundarios. *Symphony Of The Night*, el mejor *Castlevania* de todos los tiempos, no era sino una secuela de *Rondo Of Blood*, como dejaba patente el prólogo/combate entre Drácula y Richter. Quizás por ello, y para conmemorar además el 10 aniversario de *SOTN*, **Konami** ha decidido acompañar este nuevo ***Rondo Of Blood*** con un par de extras muy especiales: por un lado, la versión original de *PC Engine* (Dios existe y nos ama) y, por otro, el *Symphony Of The Night* de **PSone**, al que «Iga» ha prometido incorporar nuevas sorpresas. Sólo por disfrutar de estas dos obras maestras ya merecería la pena adquirir este UMD, al margen de la indudable calidad que atesorará esta nueva versión 2.5D de *Rondo Of Blood*. **Konami** todavía no ha hecho pública la fecha de lanzamiento, aunque algunas *webs* ya se aventuran a situar su aparición en EE.UU. para el mes de septiembre. Estaremos bien atentos...

¿CÓMO LLARMARLOS «EXTRAS»?

Sería injusto catalogar de «contenidos añadidos» a dos obras maestras del calibre de Rondo Of Blood (PC Engine) y Symphony Of The Night (PSone). Ambos estarán a tu alcance una vez que superes el final del remake de Rondo Of Blood, en conversiones «pixel-perfect» de los originales. Koji Igarashi ha asegurado que incorporarán algunas sorpresas a Symphony Of The Night, aunque no ha desvelado en qué consistirán, ¿quizás nuevos niveles? Lo que sí ha garantizado es que no se inspirarán en la versión Saturn. ¡¡Menos mal!!





DISTINTAS RUTAS, DISTINTOS JEFES > Algunos escenarios ocultan rutas alternativas que te llevarán a enfrentarte a jefazos distintos. En el primer nivel podrás combatir contra un dragón o una serpiente marina.

PS2

COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **ARC SYSTEM WORKS**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN:
29 MARZO 2007

HOKUTO NO KEN

LUCHA APOCALÍPTICO-RECREATIVA PARA PS2

De manera sorprendente, *Hokuto No Ken* (*El Puño De La Estrella del Norte*) se ha convertido, durante estos últimos años, en una de las licencias más lucrativas para **Sega** en el mercado japonés. El popular manga de Buronson y Tetsuo Hara inspiró toda una serie de máquinas de *Pachinko*, que rápidamente fueron adaptadas a los más variados sistemas (incluyendo **PS2** y **PSP**). El pasado año, **Sammy-Sega** decidieron explotar la licencia más allá del ámbito de las «tragaperras niponas», creando un espectacular *arcade* de lucha *One Vs. One* sobre la placa *Atomiswave*. Su éxito en los salones recreativos fue inmediato, por lo que no sorprendió el anuncio de la conversión de la placa a **PlayStation 2**. Los responsables de la adaptación, que llegará al mercado japonés a finales de marzo, han sido **Arc System Works**, que han logrado adaptar a la consola de **Sony** los explosivos gráficos del original. Entre los más de diez luchadores que ofrece, además de Ken, los afortunados usuarios japoneses podrán controlar a otros conocidos personajes del manga, como Shin, Jagi o Rei. De momento no hay noticias de que vaya a ser distribuido fuera de Japón.





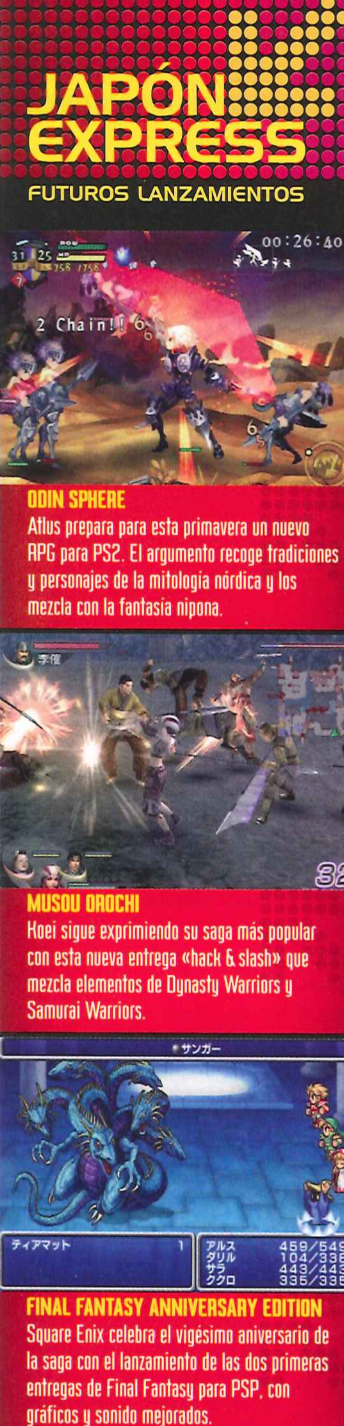




KEN CONTRA TODOS > Los fans del manga (y el anime) original encontrarán en este juego a un buen número de villanos y personajes secundarios. Desde Jagi a Raoh.

AKIHABARA BLUES

Ahora que por fin ve la luz en nuestro país el filme de animación Final Fantasy VII Advent Children, nada mejor que hacerse con una de estas exclusivas figuras de la colección «Final Fantasy Mechanical Arts», que reproducen la moto de Cloud y las de sus enemigos en la película.



ODIN SPHERE
Atlus prepara para esta primavera un nuevo RPG para PS2. El argumento recoge tradiciones y personajes de la mitología nórdica y los mezcla con la fantasía nipona.

MUSOU OROCHI
Koei sigue exprimiendo su saga más popular con esta nueva entrega «hack & slash» que mezcla elementos de Dynasty Warriors y Samurai Warriors.

FINAL FANTASY ANNIVERSARY EDITION
Square Enix celebra el vigésimo aniversario de la saga con el lanzamiento de las dos primeras entregas de Final Fantasy para PSP, con gráficos y sonido mejorados.



RAZEL CROSS
El catálogo de RPG para la portátil de Sony seguirá creciendo con este juego que presenta batallas por turnos y un desarrollo en escenarios bidimensionales.


PlayStation®2


PSP®
PlayStation®Portable


18+
www.pegi.info


R

PS2



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SCEA SANTA MONICA STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **ACCIÓN/AVENTURA/PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **ABRIL 2007**

GOD OF WAR II

LO TIENE TODO PARA SER EL MEJOR JUEGO DE PS2 DE TODOS LOS TIEMPOS

Hemos visto varios vídeos, un centenar de capturas, hemos leído sobre él en decenas de páginas *web* y notas de prensa, lo jugamos vagamente en la feria **E3**... pero ahora que ha llegado a nuestra redacción, podemos confirmar con total seguridad que ***God Of War II*** será uno de los más grandes títulos aparecidos en **PlayStation 2**. Sólo es una pequeña *demo*, 20 escasos minutos de juego, una pequeñísima parte de lo que nos depara **Santa Monica Studios** con su versión final, pero ya es mucho más intenso que algunos títulos completos que hemos jugado en los 128 *bits* de **Sony**. En la *demo*, una gigantesca estatua de bronce cobra vida al mismo tiempo que Kratos, tras desobedecer a la diosa Athena, es reducido al tamaño de un humano (aunque con los poderes de un dios). El Coloso de Rodas no pondrá las cosas fáciles a Kratos, quien deberá hacer hacer uso de todas sus habilidades; en unos 20 minutos el jugador tendrá oportunidad de usar magias, de ejecutar varios (y variados) eventos *Quicktimer* (en los que deberá pulsar el botón adecuado en el momento justo), resolver un

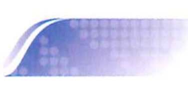
EL COLOSO > Kratos tendrá que utilizar casi todas sus habilidades para vencer al Coloso de Rodas, incluyendo magias, combos, el uso del entorno y los ataques Quicktimer.

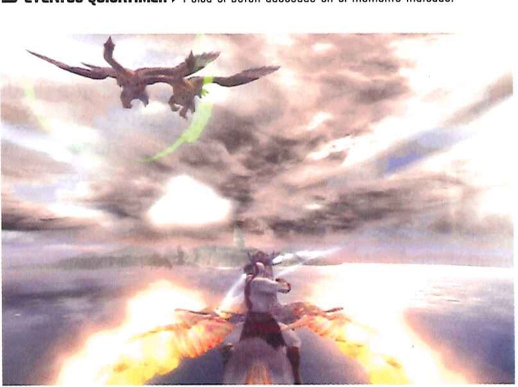
PRIMERA IMPRESIÓN

DOC

PARECÍA IMPOSIBLE SUPERAR AL PRIMER GOD OF WAR, PERO GOWII LO CONSIGUE EN CADA UNO DE SUS APARTADOS.







EVENTOS QUICKTIMER > Pulsa el botón adecuado en el momento indicado.

pequeño *puzzle*, nadar y bucear, colgarse y balancearse con las cadenas de las armas de Kratos, etc. En principio nada de lo probado en la *demo* resulta una auténtica novedad aunque, por supuesto, la intensidad, la solidez y la vistosidad superan a todo lo visto en el primer *God Of War*, por difícil que parezca tal proeza. Hemos jugado a títulos que ponen el *hardware* de **PS2** al límite, como *Shadow Of The Colossus*, pero el mérito de ***God Of War II*** reside en que no sólo pone al límite la capacidad gráfica de la consola de **Sony**, sino que lo hace «sin despeinarse»; es decir, su *frame rate* se mantiene continuamente en 60 fotogramas por segundo y su aspecto denota que no se ha sacrificado ni un solo polígono, ni un solo pixel para que el juego se mueva con tal nivel de suavidad. El *engine* 3D empleado es el más consistente que hemos experimentado con una **PS2** y supera con creces al de la primera entrega. Durante la corta pero intensa *demo*, hemos tenido la oportunidad de ver







LIANA > En diferentes zonas Kratos podrá utilizar las cadenas que le unen a sus mortíferas armas para colgarse y balancearse con el fin de llegar a zonas de otro modo inaccesibles.



PEGASO > Si bien en la beta mostrada en la feria E3 ya aparecía Pegaso, hasta hace muy poco no ha sido mostrada su aparición oficial en GOWII.





EL PODER DE UN DIOS

Los diferentes géneros que aborda el título de Santa Monica Studios se dejan entrever por la gran cantidad de acciones que puede llevar a cabo Kratos. En God Of War II podrás confeccionar todo tipo de combos mezclando ataques fuertes, débiles y llaves; podrás utilizar poderes mágicos realizando grandes ataques o potenciando los ataques normales; tendrás que hacer uso de los eventos Quicktimer para acabar con los jefes más grandes. Kratos podrá escalar, nadar, bucear y colgarse de diferentes objetos con las cadenas que le unen a sus armas; los puzzles le obligarán a arrastrar y mover grandes objetos...





todo tipo de efectos de iluminación, un increíblemente inteligente uso de las cámaras, efectos visuales de calidad como el del agua o el fuego... Al igual que en la primera edición, ***God Of War II*** mantiene un insuperable equilibrio entre las escenas de acción, plataformas y eventos *Quicktimer*, algo que, unido a una perfecta curva de dificultad, convierten a este título en uno de los más jugables y variados que hemos probado nunca. Y junto a todas las posibilidades que el juego muestra en esta *demo*, ya hemos podido ver las nuevas habilidades de Kratos; en algunas de las capturas que pueblan estas tres páginas veréis cómo el dios de la Guerra cabalga sobre Pegaso y ataca desde el aire a un gigantesco Grifo, o desmonta de su caballo a un inmenso enemigo para quitarle la vida primero al equino y, después, arrebatarle el arma (un gigantesco martillo) con la que le dará una dolorosa muerte. Sólo nos queda esperar al mes que viene para disfrutar del juego en todo su esplendor, con la esperanza de experimentar, como mínimo, el mismo número de sorpresas y emociones que nos ofreció el primer *God Of War*, considerado por muchos como el mejor juego jamás creado para **PlayStation 2**. Y si aún tenéis más ganas de «guerra», se rumorea que **Ready At Dawn Studios** está preparando una entrega de *God Of War* para **PSP**...

GOW II ES EMOCIÓN, JUGABILIDAD, ESPECTÁCULO Y CALIDAD VISUAL

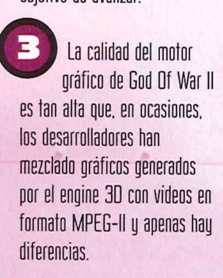
ARMAS > Al parecer, en esta segunda entrega de God Of War, Kratos podrá utilizar muchas más armas (algunas de ellas, de los enemigos).

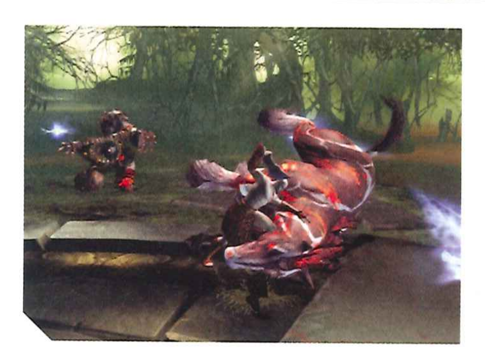
CLAVES

1 Cuando termines el juego tendrás acceso a gran cantidad de extras como nuevos trajes para Kratos y un desafío para expertos. En la demo, se incluye el vídeo de los desarrolladores «Camino al E3».

2 God Of War II no es todo acción y violencia; al igual que en la primera entrega, tendrás que superar diversos puzzles que pondrán a prueba tu inteligencia con el objetivo de avanzar.

3 La calidad del motor gráfico de God Of War II es tan alta que, en ocasiones, los desarrolladores han mezclado gráficos generados por el engine 3D con vídeos en formato MPEG-II y apenas hay diferencias.







ATAQUES > En la piel de Kratos podrás alternar ataques débiles, ataques fuertes, ataques potenciados, llaves cuerpo a cuerpo, magias, juggles, etc.



UNA PARTE NIÑO, DIEZ PARTES HÉROE
BEN 10™
A partir del 5 de marzo, sólo en Cartoon Network
Entra en www.CartoonNetwork.es y podrás conseguir
iPods, Nintendo DS, Nintendo WII, PSPs,...
Disponible en Digital +, Ono, Imagenio, Telecable, R, Jazztelia TV y Orange TV
CN
CARTOON NETWORK™
CARTOON NETWORK TM & © 2007 Cartoon Network





COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KOJIMA PRODUCTIONS**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **ESTRATEGIA/ ESPIONAJE TÁCTICO**
JUGADORES: **1-6**
FECHA DE APARICIÓN: **ABRIL 2007**



GRÁFICOS DE INFARTO > MGS Portable Ops utiliza un impresionante motor gráfico, adaptado del MGS3 de PS2.





METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

KOJIMA SACA EL MÁXIMO PARTIDO A PSP

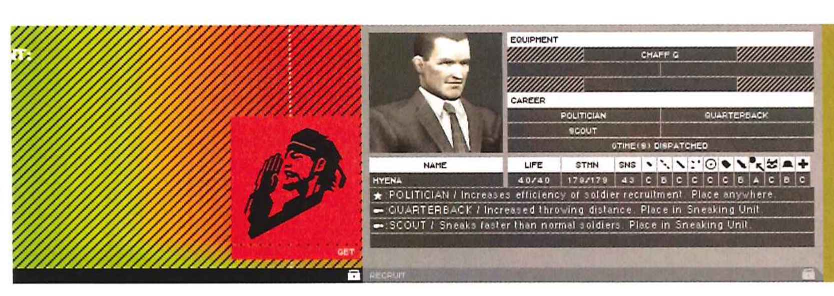
PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS

CADA NUEVA PARTIDA ME CONVENCE MÁS DE QUE ESTOY ANTE EL MEJOR JUEGO DEL CATÁLOGO DE PSP. ES IMPRESIONANTE.

¿Se puede mejorar lo que a todas luces está llamado a ser una obra maestra? Hideo Kojima opina que sí y para demostrarlo, va a incluir en la versión europea de ***Metal Gear Solid Portable Ops*** una serie de mejoras exclusivas con las que compensar el retraso del lanzamiento del juego en territorio europeo, respecto a Japón y EE.UU. Nuevos mapas multijugador, un nuevo *Boss Battle* y lo más llamativo, un pequeño ejército de soldados uniformados con las banderas de diversos países europeos (incluyendo, por supuesto, España). El uniforme «rojigualda» es un poco hortera, pero se lo perdonamos viendo el impresionante trabajo realizado con ***MGS Portable Ops***. Tras las dos entregas de *Metal Gear Ac!d*, **Kojima Productions** ha decidido por fin retomar la mecánica clásica de la saga *MGS*, el glorioso *Tactical Espionage Action*, y recrearlo en **PSP** sobre un impresionante motor gráfico, adaptado del *MGS3 Subsistence* de **PS2**. Las ilustraciones de Ashley Wood, autor de la adaptación a cómic de *MGS* (y la consiguiente *Digital Graphic Novel* de **PSP**), se encarga de introducirnos en una apasionante trama, que arranca en 1971,



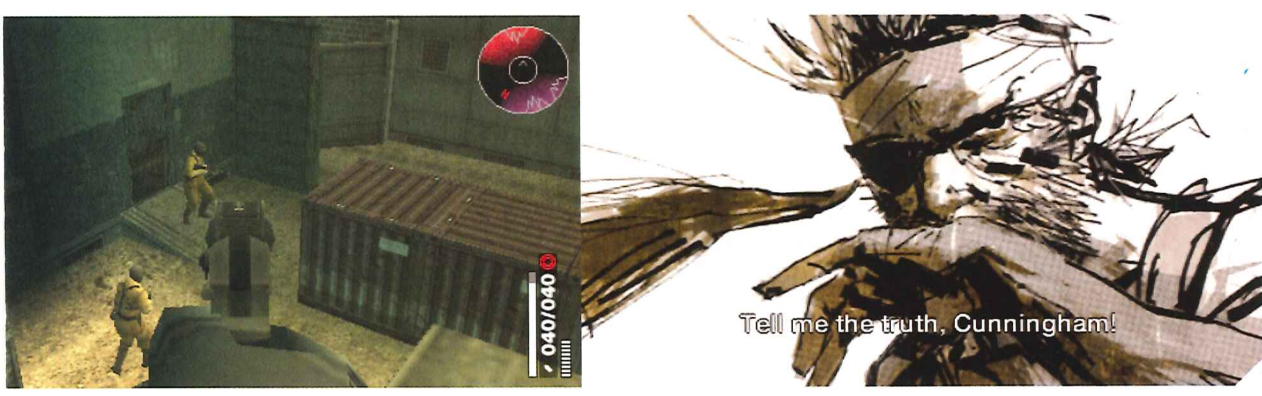
A LA CAZA DEL WI-FI

La mayor genialidad de MGS Portable Ops es, sin duda, la posibilidad de conseguir nuevos y exclusivos soldados mediante el AP Scan. Mediante este modo, tu PSP detectará redes Wi-Fi (puede ser la tuya, la de un vecino, la de un cibercafé) y generará un personaje especial (un soldado, un espía, un médico o un ingeniero).

CLAVES



1 Despliega a tus hombres y asígnales misiones especiales dependiendo de su habilidad. Unos son unos magníficos espías y otros disponen de armas demoledoras.





2 Además del AP Scan, podrás acceder a otros personajes (entre los que se encuentran viejos conocidos como Revolver Ocelot o EVA) mediante passwords.

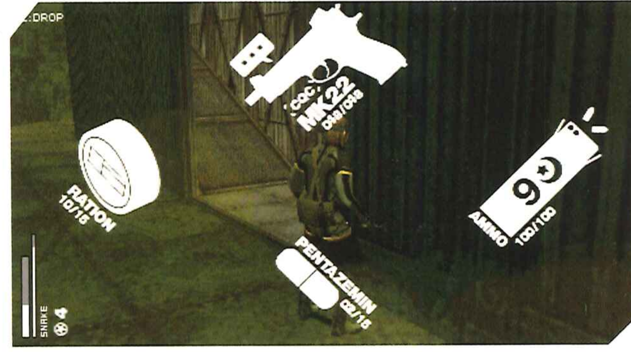


SOLDADITO ESPAÑOOOOL...



No. No son una pareja de fans de la selección española durante el pasado Mundial de fútbol. La edición europea de MGS Special Ops incluirá soldados exclusivos, vestidos con los colores de distintos países. Los nuestros no son un prodigio de camuflaje.





POCO EQUIPAJE > Cada personaje sólo puede cargar con cuatro ítems (armas, comida, etc). Elígelos bien.

siete años después de los sucesos narrados en *MGS3*. No vamos a desvelar toda la historia, pero sólo os adelantaremos que la acción transcurre en Colombia y que Big Boss volverá a evitar un nuevo conflicto nuclear entre EE.UU. y la U.R.S.S. Por fin podremos descubrir qué llevó a Big Boss a traicionar a EE.UU. mientras le ayudamos a construir su propio ejército. Porque en esta aventura no estaremos sólos. Debemos reclutar tropas y distribuirlas en cuatro equipos (Alpha, Delta, Bravo y Charlie). Ya sea capturando a soldados enemigos y lavándoles el cerebro, como rescatando prisioneros o generando nuevos personajes mediante el *AP Scan* (la **PSP** detectará redes *Wi-Fi* y creará un soldado especial y exclusivo con cada señal), el secreto del triunfo en ***MGS Portable Ops*** pasa por crear y asignar a cada soldado una misión específica, dependiendo de sus habilidades. Y no sólo podrás utilizarlos en la aventura principal. También podrás combatir contra otros usuarios (vía ad hoc y en infraestructura) y jugarte a una sola carta toda la tropa que has estado reclutando durante meses. El mes que viene, la *review*.









CONTROLES > Resulta curioso, pero para mover el personaje y apuntar han optado por los mismos controles que en su momento vimos en MOH.









COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **AMAZE ENT.**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1-6**
FECHA DE APARICIÓN: **MAYO 2007**

CALL OF DUTY 3
ROAD TO VICTORY

LOS ÚLTIMOS PUEDEN SER LOS PRIMEROS

Aunque en el mundo del videojuego sea una opción realmente arriesgada, a veces llegar el último no significa necesariamente llegar tarde a la fiesta. Algo así han debido pensar en **Activision**, porque después de ver ***Call Of Duty 3 Road To Victory*** es posible que no estén demasiado preocupados porque *Medal Of Honor Heroes* y *Brothers In Arms D-Day* se hayan adelantado, y estén ya en el mercado. Las pantallas por sí solas tenían muy buena pinta, pero ha sido ver el juego en movimiento y superarse todas nuestras expectativas. Técnicamente impecable y con unos gráficos especialmente detallados, ***COD3 Road To Victory*** supera casi todo lo que hemos visto en el género en la consola portátil de **Sony** tanto en suavidad de movimiento como en la calidad de las animaciones. Pero observando lo que se nos avecina desde la primera fase es normal que todo tenga que funcionar a las mil maravillas para tener alguna opción de sobrevivir. Haciendo honor a la saga, aunque con un planteamiento distinto de las otras versiones para las otras máquinas, ***Road To Victory*** es una auténtica catarata de acción y también el más realista. Desde el primer momento, y sin apenas entrenamiento, serás protagonista en primera persona de la batalla (y no encontrarás ni un solo instante de descanso hasta el final de la fase). Tanto en el modo Campaña, con un montón de horas de juego, como en la modalidad para varios jugadores simultáneos, con posibilidad de hasta seis combatientes en red, este *Call Of Duty* promete algunos de los momentos más intensos de este género en **PSP**. Aún no sabemos si finalmente llegará doblado al castellano como sus «hermanos mayores», pero merecería la pena el esfuerzo dada la calidad y el realismo de los excelentes efectos especiales.

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR

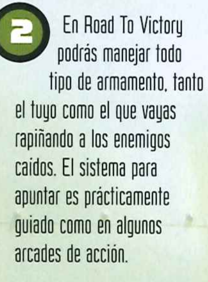
ES POSIBLE QUE ESTEMOS ANTE EL CANDIDATO A LA CORONA DEL GÉNERO EN ESTA CONSOLA. REALMENTE BUENO.

CLAVES



1 Una de las cuestiones que puede evitarnos muchos disgustos es no ir nunca de héroes y avanzar tomando como referencia las acciones de nuestros compañeros. Hay un montón de objetivos que en solitario son absolutamente suicidas.





2 En Road To Victory podrás manejar todo tipo de armamento, tanto el tuyo como el que vayas rapiñando a los enemigos caídos. El sistema para apuntar es prácticamente guiado como en algunos arcades de acción.







PS2



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **LEVEL-5**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **RPG**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **JUNIO 2007**





EVOLUCIÓN > Revelation Flow es el nombre que recibe el sistema de mejora de los personajes. Es similar al visto en Final Fantasy XII, pero bastante más sencillo.





ROGUE GALAXY

LA MEJOR RAZÓN PARA NO OLVIDAR TODAVÍA VUESTRA PLAYSTATION 2

El ser humano siempre ha soñado con explorar más allá de lo conocido hasta el momento. Este afán de conocimiento de lo nuevo se materializaba hace siglos en forma de expediciones marítimas, pero ahora, con pocas cosas por descubrir en nuestro planeta, el hombre ansía con surcar las estrellas. Este anhelo ha servido como punto de partida a muchas obras y a algunos juegos (sin ir más lejos, *Final Fantasy XII*, que analizamos en este número, es buen ejemplo de ello). La penúltima producción de **Level 5** también propone un viaje fantástico por una galaxia desconocida. Estos genios de la programación nipona, tras el genial *Dragon Quest* y antes de que llegue el no menos esperado *Juana De Arco* para **PSP**, han programado el que será sin duda uno de los *RPG* de acción más recordados de la historia de **PlayStation 2**, sin necesidad de ninguna licencia popular ni de personajes conocidos. Aparecido a finales del año pasado en Japón y a principios de este en EE.UU., aún tendrás que esperar hasta el mes de junio para verlo en España. El punto de partida, como ya he comentado, consiste en el afán de un joven personaje, Jaster Rogue, en convertirse en un pirata espacial. A causa de un cúmulo de casualidades que se relatan en las primeras horas del juego que transcurren en su planeta natal, consigue enrolarse en una nave llena de carismáticos personajes. A partir de aquí comenzará la odisea, en la que no faltará una lucha por el poder de la galaxia entre dos facciones rivales, un malo malísimo, una historia de amor y, en fin, todos los ingredientes de una *Space Opera* que se precie. Un DVD de doble capa ha sido necesario para albergar los cinco planetas (uno de ellos añadido a la versión occidental) que visitará el jugador a lo largo de la aventura. Cada uno de ellos contará con su propia morfología del terreno (selvas tropicales, desiertos, grandes urbes, superficies cubiertas de agua), habitantes característicos y un montón de problemas que resolver. La exploración se realiza como si de una aventura se tratara, con una cámara en tercera persona que se podrá modificar a gusto del jugador y los tres personajes que

PRIMERA IMPRESIÓN

LAST MONKEY

UN RPG MUY COMPLETO, LARGO Y LLENO DE POSIBILIDADES DE JUEGO, QUE HARÁ LAS DELICIAS DE LOS FANS DEL GÉNERO.



PRECEDENTES

Los programadores de Level-5 se han convertido durante esta generación en uno de los referentes dentro del género de los RPG. Dotaron a PS2 de uno de los primeros juegos de este género, Dark Cloud. Más tarde llegó su secuela, Dark Chronicle, que repitió su éxito. De hecho, este Rogue Galaxy iba a ser en un principio la tercera entrega de esta saga, aunque después se desechó la idea en favor de un juego original.

LOS COMBATES SON SIMILARES A LOS DE KINGDOM HEARTS







MAZMORRAS > Cada planeta cuenta con uno de estos diferentes entornos cerrados.

CLAVES



1 Existe una serie de ataques especiales llamados «Burning Strike» en los que el jugador deberá pulsar en el momento indicado una combinación de botones. Para poder hacerlo tendrás que recolectar unas esferas.

2 El Torneo Insectron es uno de los minijuegos de Rogue Galaxy. Deberás criar a tus «bichos» y hacer que luchen contra los de tu adversario en una especie de tablero.

conforman el equipo en pantalla. Al contrario que la mayoría de los juegos de rol, en ***Rogue Galaxy*** las posibilidades de evolución por estos escenarios son muy elevadas. Saltar, agarrarse a salientes, nadar... En cualquier momento podrás ser asaltado por los enemigos, que no aparecerán en pantalla hasta que comience la batalla. Los combates son constantes, aunque su presencia nunca llega a cansar gracias al sistema que se emplea, similar al visto en la saga *Kingdom Hearts* pero incluso mejor. Los tres integrantes del grupo podrán ser controlados por el jugador en cualquier momento, cada uno de ellos cuenta con un ataque cuerpo a cuerpo y otro a distancia, que podrán ser combinados entre sí en forma de *combos*. Además, existen habilidades especiales para cada uno y ataques combinados. Técnicamente el juego parece tocar el techo de lo que puede lograrse en esta generación de consolas, con unos gráficos vibrantes, escenarios inmensos y una fluidez total del motor, amén de unos diseños de los personajes sumamente atractivos, y todo ello con unos tiempos de carga casi inexistentes. La banda sonora no se queda atrás, ya que ha sido compuesta por el genial Tomohito Nishiura, experto músico de **Level-5**.





SECUENCIAS > Los vídeos del juego son espectaculares y, además, su resolución ha sido mejorada con respecto a la versión japonesa.



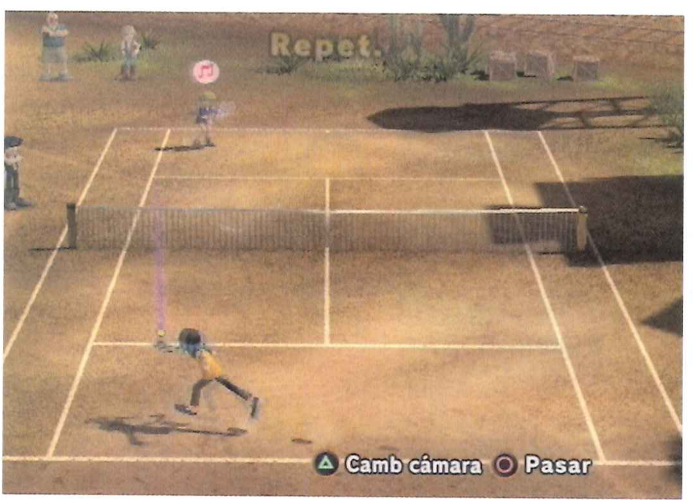
ESTRATEGIA > Podrás definir el comportamiento de tus dos compañeros durante el combate mediante un sencillo sistema de órdenes.





COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **CLAP HANZ**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **PRIMAVERA 2007**







GOLPES ESPECIALES > No todos los personajes tienen la misma facilidad para ejecutarlos, pero dominarlos pueden ser vitales sobre todo a la hora de sacar. Gracias a ellos, podrás alcanzar velocidades de vértigo y realizar efectos absolutamente increíbles que sacarán al rival de la pista.

CLAVES



1 Como en todo juego de tenis, la colocación y el golpeo son las claves. Hay cuatro valoraciones que indican si golpeas a tiempo, si lo haces con retraso o si te precipitas. Cada jugador tiene un porcentaje de golpeo distinto.

2 Los golpes en los que aparece una nota musical son los correctos y tienen más posibilidades de acabar sobre la misma línea. La tortuga y el gazapo, aunque pueden también terminar siendo ganadores, lo normal es que sean contestados por el rival.

EVERYBODY'S TENNIS

EL MEJOR REVÉS AL ABURRIMIENTO

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR

PARA SER SU PRIMERA INCURSIÓN EN EL TENIS EL RESULTADO ES PROMETEDOR... AÚN ASÍ, QUE NO DEJEN EL GOLF.

Tras muchos años de exitosos experimentos y unos cuantos grandes juegos de golf, **Clap Hanz** ha decidido probar suerte y adentrase en el mundo de la raqueta. Al igual que pasara en su día con los *Everybody's Golf*, ***Everybody's Tennis*** es una muy particular y desenfadada forma de interpretar este deporte, y no sólo por el aspecto de sus personajes y escenarios. Fieles a su fórmula, el rigor de cualquier juego de tenis serio de consola se mezcla aquí con golpes absolutamente increíbles y llenos de efectos especiales. Así, por ejemplo, serás testigo de cómo una bola cambia de trayectoria por completo nada más tomar contacto con la pista. Estos golpes especiales son frecuentes en los saques, aunque no todos los personajes tienen estas capacidades ni las utilizan todo el rato. Digamos que esas son cosas accesorias, y que se trata de un título serio de tenis con cierto gusto por las fantasmadas. De hecho, uno de los aspectos más importantes reside en golpear en el momento justo la bola y, según lo hagas, aparecerán unos simbolitos que harán que tengas mayor o menor precisión. Es divertido, rápido, muy jugable y con lo necesario para hacer disfrutar a los aficionados al tenis en consola. La única pega que le vemos es que anda un poco corto de modos de juego y que no posee torneos reales.

POSEE UNA VISIÓN UN TANTO PARTICULAR DEL TENIS

PSP



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SUMO DIGITAL**
DISTRIBUIDOR: **SEGA**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**

VIRTUA TENNIS 3

LAS ESTRELLAS DE LA RAQUETA SE ENFRENTAN EN PSP

Virtua Tennis: World Tour fue el primer juego de tenis para **PSP**, y no lo hizo nada mal en su debut. La segunda entrega también ha caído en las expertas manos de **Sumo Digital**, que están demostrando desde Sheffield (Reino Unido) que son un grupo de desarrollo todo terreno y muy competente.

La versión de *preview* que tenemos en nuestras manos de *Virtua Tennis 3*, ya deja traslucir que la franquicia ha ganado bastante en solidez respecto a la primera edición. A nivel gráfico todavía adolece de ciertos fallos que tienen toda la pinta de solventarse en la versión final, aunque nada más jugar se nota que la física de la pelota es mucho más realista. En *World Tour* la mayoría de golpes parecían demasiado blandos, mientras que en ***Virtua Tennis 3*** nos encontramos con todo tipo de recursos: dejadas suaves, golpes liftados, mates secos que se pierden en las gradas, voleas y globos.

Por otro lado, **Sega** ha mantenido la estructura de *V.T.:World Tour*, con el envolvente modo Campeonato Mundial, los partidos de exhibición y el torneo. A los que hay que añadir la interesantísima posibilidad de disputar partidos contra otros jugadores (¿te imaginas un partido de dobles para 4 jugadores?) a través del puerto *Wi-Fi* de la consola. Es, sin lugar a dudas, una de las principales novedades y atractivos de ***Virtua Tennis 3***. Los desarrolladores también vuelven a explotar los minijuegos que tan buen recibimiento tuvieron en la primera entrega, que en esta ocasión superan la decena.

Por supuesto, los mejores tenistas del circuito masculino y femenino no faltarán a la cita prevista para finales de marzo.

CLAVES



1 Los y las mejores tenistas del momento perfectamente reconocibles: Federer, Nadal, Nalbandian, Ferrero, Sharapova, Serena Williams, Mauresmo y la posibilidad de crear el tuyo propio para convertirlo en número 1.

2 Una variedad de modos de juego aplastante. Desde el completo modo C. Mundial, para vivir la carrera de un tenista desde sus inicios, al desafiante Torneo, sin olvidar los minijuegos y la posibilidad de jugar On-line. Vamos, que lo tiene todo.



SOLO O EN COMPAÑÍA > Disputa partidos individuales o divertidos enfrentamientos de dobles. Y si es On-line, mucho más divertido.

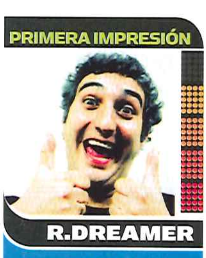






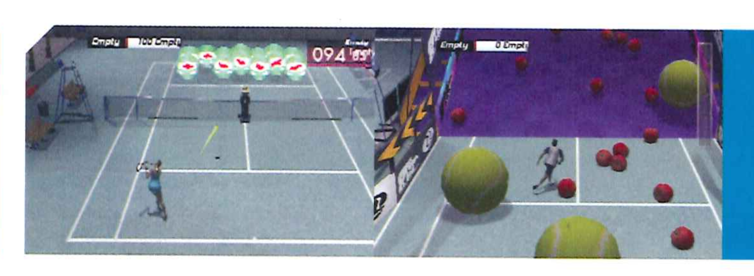
CIRCUITO MUNDIAL > París, Londres y las pistas más relevantes del planeta estarán a tu disposición.

PRIMERA IMPRESIÓN



R.DREAMER

EL JUEGO GANA EN CONTUNDENCIA Y PRECISIÓN RESPECTO A SU ANTECESOR. DAN GANAS DE JUGARLO EN CUANTO LO VES.



MINIJUEGOS: ¡A ENTRENAR!

Como en Virtua Tennis: World Tour, el juego incorpora interesantes y divertidos minijuegos. Diez, más dos viejos conocidos, para que afines tu puntería y le saques el máximo partido a los diferentes golpes que puedes ejecutar. Jugar a los bolos, esquivar una avalancha de pelotas gigantes o rechazar una invasión alienígena son algunas de las pruebas que te esperan.

BURNOUT DOMINATOR



PS2

COMPAÑÍA: **EA**
DESARROLLADOR: **CRITERION GAMES**
DISTRIBUIDOR: **EA**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**

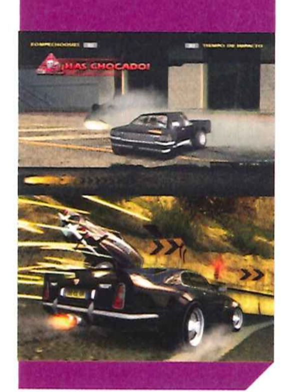
O COMO PERDER LOS PUNTOS EN UN MOMENTO

Si hiciéramos una encuesta entre los aficionados a los juegos de coches en **PS2** y les preguntáramos sobre los tres juegos más espectaculares del motor en esta consola, seguro que el 90% menciona alguna de las entregas de *Burnout*. No es de extrañar, la saga de **Criterion Games** y **EA** es, sin lugar a dudas, lo más excesivo, bestial e impactante que ha dado el género tanto en consola como en PC.

Pues con ese mismo espíritu salvaje y esa vocación de dar espectáculo, aunque con un planteamiento conceptual diferente, llega este ***Burnout Dominator***. El que bien podría ser el último capítulo para **PS2** tiene como principal novedad una apuesta descarada de los programadores por la velocidad en detrimento de su tradicional afán destructivo. No es que ya no vaya a haber aquellas demoledoras colisiones con decenas de coches volando por los aires, sólo que ahora los premios y los objetivos de las misiones se van a centrar más en la habilidad en la conducción y en tu capacidad para encadenar series de *Burnouts*. De hecho, los choques pueden ser el principal obstáculo para alcanzar tus objetivos en los retos cronometrados o en los que hay que lograr un número determinado de puntos por derrapes. Arriesgarte conduciendo por el carril contrario, volar

DAÑOS A TERCEROS

A veces hay milagros y carreras sin un solo roce, pero lo normal es dar unos leñazos colosales y de esos que no se salva ni el apuntador. Para aumentar el caos, podrás explotar tu coche.





■ **DIRECCIÓN CONTRARIA >** Es una de las formas de subir al máximo la barra para alcanzar los Burnouts. Otras maneras de conseguirlo son derrapar, rozar a los otros vehículos o volar.



PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR

EL NUEVO CONCEPTO DE JUEGO TIENE MÁS RITMO Y ES MÁS INTERESANTE. ADEMÁS, SIGUE SIENDO UN ESPECTÁCULO.



aprovechando los saltos, pasar rozando a los demás coches o tomar las curvas derrapando son algunas de las fórmulas con las que llegarás al Súper Impulso *Burnout*. Una vez activado este bestial *nitro* es cuando deberás demostrar tus dotes como piloto. Sólo los mejores pueden encadenar series de Impulsos y eso sólo es posible a base de conducción.

Pero que no se asusten los más guerrilleros, pues también hay pruebas en las que deberás destruir a tus rivales, por ejemplo con los clásicos *Takedowns*, que además pueden abrir zonas alternativas en muchos de los circuitos. Lo que ha dejado de ser un rumor para convertirse en una realidad es que se ha eliminado el ya clásico modo *Crash*, aquel en el que tenías que intentar ejecutar las colisiones múltiples más salvajes.

Ya lo decíamos, en ***Burnout Dominator*** habrá más volante, más velocidad y menos chapa arrugada... pero ninguno de sus seguidores saldrá defraudado porque lo que no ha cambiado es su demoledora concepción de las carreras y su contrastada capacidad de divertirnos. Da lo mismo que evolucionen las reglas o que se vuelvan un poco más delicados, al terminar la carrera tendrás la misma sensación de haber escapado por los pelos de una catástrofe.

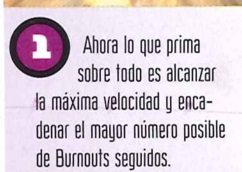




CLAVES



1 Ahora lo que prima sobre todo es alcanzar la máxima velocidad y encadenar el mayor número posible de Burnouts seguidos.



2 El problema es que con el tráfico, las complicaciones de los circuitos y los rivales, no chocar resulta a veces algo casi imposible.





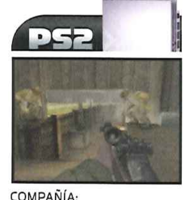






DESVÍOS > Todos los circuitos cuentan con atajos ocultos que podrás descubrir si chocas o chocan tus rivales contra las disimuladas entradas.





COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **EA LOS ÁNGELES**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **ABRIL 2007**

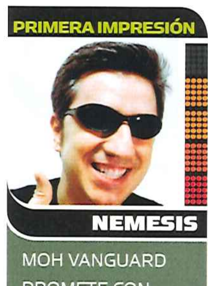
MEDAL OF HONOR VANGUARD

ACOMPAÑA A LA 82ª DIVISIÓN AEROTRANSPORTADA EN LA LIBERACIÓN DE EUROPA





PRIMERA IMPRESIÓN

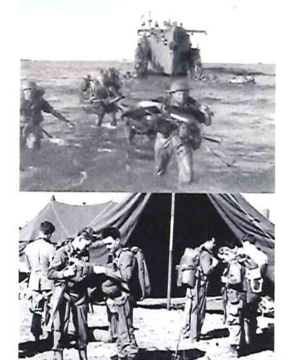


NEMESIS

MOH VANGUARD PROMETE CONVERTIRSE EN UNA MAGISTRAL DESPEDIDA DE LA FRANQUICIA EN PLAYSTATION 2.

Pese a estar totalmente enfrascados en el desarrollo del esperadísimo *Medal Of Honor Airborne* de **PlayStation 3**, **Electronic Arts** ha tenido tiempo y recursos para producir una nueva entrega de *MOH* (quién sabe si la última) para **PlayStation 2**. ***Medal Of Honor Vanguard***, al igual que *MOH Airborne*, tendrá como protagonista a la 82ª División Aerotransortada del ejército de EE.UU. (el cuerpo de paracaidistas, para entendernos), con la liberación de Europa como objetivo. Este nuevo *shooter* bélico meterá de lleno al jugador en una sucesión de batallas reales de la Segunda Guerra Mundial sobre suelo europeo, como la Operación *Husky* (el desembarco en las costas de Sicilia), la desastrosa Operación *Market-Garden* (que ya fue recreada en el recordado *Medal Of Honor Frontline*) y la Operación *Varsity*. Esta última, que tenía como objetivo abrir una ruta sobre el río Rhin, está considerada como el mayor, y más exitoso, despliegue de tropas en paracaídas de la Segunda Guerra Mundial. A primera vista, este ***Medal Of Honor Vanguard*** no parece innovar demasiado respecto a las anteriores ediciones de la franquicia para **PlayStation 2**, pero la elección de la 82ª División Aerotransportada no ha sido casual. En el primer nivel de cada campaña tendrás que saltar en paracaídas sobre el campo de batalla y, aunque no tendrás tanta libertad para seleccionar dónde aterrizar (como al parecer sí será posible en el *Medal Of Honor Airborne* de **PS3**,

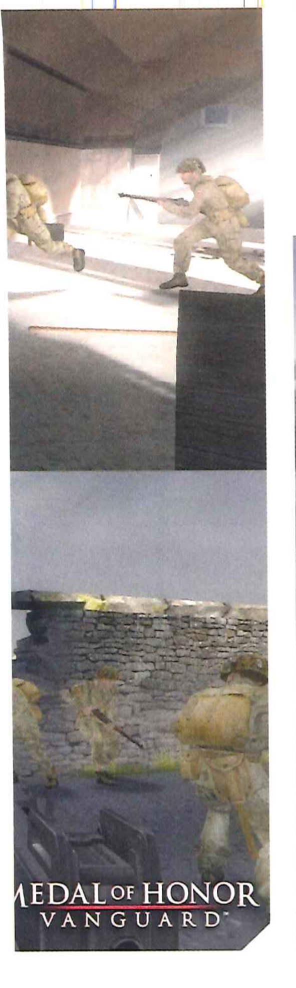
CLAVES



1 Vivirás en primera línea de combate batallas tan decisivas como la Operación Husky (Sicilia) o la Operación Varsity (Alemania).



2 EA Los Ángeles ha prometido mejorar la inteligencia artificial, no sólo en lo referente a la reacción de las tropas enemigas, sino también respecto a los diálogos de nuestros compañeros de pelotón.





■ **ENEMIGOS MÁS LISTOS QUE EL HAMBRE >** Al menos eso es lo que ha prometido EA. Esperemos que no sean tan duros como los que aparecen en la franquicia Brothers In Arms, o cada plaza, calle y colina se convertirá en un bunker alemán.



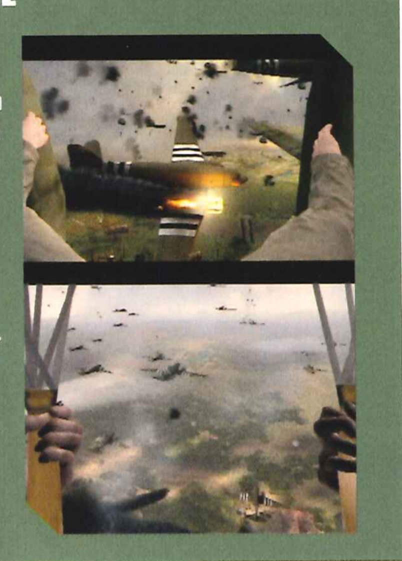
■ **TIRO AL NAZI >** Como en los anteriores capítulos de MOH, en Vanguard podrás situar la cámara en la mirilla del arma para ajustar la puntería al máximo.



■ **MEJORAS EN EL ARMAMENTO >** Consigue una mirilla y podrás convertir tu M1 Garand en un fusil de francotirador.

UN SALTO DE FE

El hecho de haber elegido como protagonistas del juego a la 82ª División Aerotransportada no ha sido casual. Deberás saltar en paracaídas en el arranque de cada campaña y tendrás una cierta libertad (no nos engañemos, esto no es una PlayStation 3) para decidir dónde aterrizar. Tu elección marcará el inicio de esa determinada fase. Podrás aterrizar en un nivel elevado, lo que te proporcionará una ventaja extra sobre las tropas alemanas, o alcanzar una zona inaccesible de otro modo, que podría ocultar mejoras para tu arma, entre otras muchas cosas.





en el que se podrá descender sobre cualquier punto del escenario), tendrás la posibilidad de elegir entre unos cuantos lugares que determinarán el desarrollo posterior de la misión. Algunos te permitirán acceder a sitios inalcanzables desde tierra y que pueden llegar a albergar mejoras exclusivas para tus armas (una de las grandes novedades de esta versión) y otros te ofrecerán una posición más ventajosa respeto al enemigo. Lógicamente, no será lo mismo enfrentarte a las tropas alemanas en plena pradera que desde una posición elevada. Pese a trabajar con un *hardware* que data del año 2000, en **EA** se las han arreglado para seguir sacándole el máximo partido a **PlayStation 2**. ***Medal Of Honor Vanguard*** incluirá mejores efectos de humo (el del último *Call Of Duty* todavía nos sigue impresionando), y una inteligencia artificial más depurada. Ésta no sólo afectará a la reacción de los enemigos, sino también en los diálogos entre tus compañeros de pelotón, que irán variando dependiendo de cómo vaya desarrollándose cada fase. Se ha optimizado también el *frame rate* y el modelado de las tropas de uno y otro bando. Quizá, ante la perspectiva de producir el último *Medal Of Honor* que saldrá para **PS2** (Dios no lo quiera, pero es bastante probable), **EA** ha querido despedirse a lo grande. El próximo mes analizaremos este ***MOH Vanguard*** en profundidad y veremos si realmente han cumplido todas sus promesas. De momento, hemos echado en falta un modo On-line...



■ **MARKET-GARDEN >** MOH Vanguard te permitirá revivir una campaña que ya mostró el recordado MOH Frontline: Market-Garden. Una ambiciosa operación que acabó siendo un verdadero desastre para las tropas aliadas.

PSP



COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **CREAT STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1-8**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2007**



GRÁFICOS > Aunque, al igual que en la primera entrega, el juego no se mueve con excesiva suavidad, las texturas y sobre todo los efectos de iluminación, superan en calidad a los de muchos títulos del mismo género creados para PlayStation 2. Mantenemos nuestras esperanzas en ver una versión final que se mueva algo mejor.



CODED ARMS CONTAGION

SHOOTER SUBJETIVO CON ALMA DE RPG

Mientras que el gran público daba más importancia al hecho de estrenar un género en una nueva consola que al título en sí, los auténticos aficionados a los *shoot'em-up* supieron sacar lo mejor del primer *Coded Arms* (ya limitado, porque estaba pensado para una hipotética **PSP** con dos *sticks* analógicos). Al igual que en el primer *Coded Arms*, el desarrollo del juego nos introducirá en un simulador militar de realidad virtual llamado *A.I.D.A.* que escapa al control de sus creadores y cuyo concepto se asemeja al del mundo virtual de la película *The Matrix* (muere en el simulador y morirás en la vida real). Los rusos **Creat Studios** han sido los encargados de evolucionar el concepto de **Konami**, dejando un poco de lado el sistema de creación de escenarios de forma aleatoria de la primera entrega, pero potenciando significativamente el sistema de personalización de armamento y equipo. En ***Contagion*** podrás usar unos determinados puntos para mejorar la cadencia de algunas armas, aumentar la capacidad de sus cargadores o reducir el tiempo invertido en recargarlas. Otros elementos como la armadura de tu personaje también pueden mejorarse a través del mismo sistema. Técnicamente, **Creat St.** ha conseguido aumentar el nivel de calidad con respecto a la anterior versión a través de unas texturas de mejor modelado y unos efectos de iluminación que superan con creces a los del primer *Coded Arms*. La novedad más importante en esta ocasión es la inclusión de un modo multijugador On-line para hasta ocho personas.

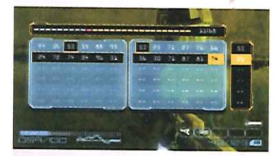
PRIMERA IMPRESIÓN



DOC

EVOLUCIÓN DEL MÁXIMO EXPONENTE SHOOT'EM-UP 3D EN PRIMERA PERSONA PARA PSP.

CLAVES





1 Estar dentro de un mundo virtual controlado por un gran ordenador tiene sus ventajas, pues en ocasiones podrás hackear algunos dispositivos para utilizarlos en tu favor, por ejemplo, ametralladoras automatizadas.

2 Ocultos por el escenario encontrarás puntos que permitirán mejorar y personalizar las habilidades de tu personaje. Cada arma, denominada plugin, tiene una determinada cadencia, capacidad, etc., que puede ser mejorada.

¿QUÉ ES A.I.D.A.?

El desarrollo de Contagion se llevará a cabo dentro de una red virtual similar a la del largometraje The Matrix. Algunos efectos, como las explosiones o la muerte de los enemigos, representan una especie de materialización informática, con pequeños caracteres que crean y destruyen los elementos.









OBJETIVOS VARIADOS > Uno de los aspectos más destacables es la diversidad de misiones y la cantidad de objetivos que podrás encontrar desde el principio. Por tierra, mar y aire, lo que se te viene encima es de auténtico órdago y no habrá demasiados momentos de descanso. Sólo los más rápidos y efectivos podrán llegar de vuelta.

APARATOS > En Heatseeker podrás pilotar todo tipo de aviones y, aunque cada uno tiene sus características, su manejo es realmente sencillo. Los cazas son los más fáciles de llevar y los que permiten las maniobras más arriesgadas.

PS2
PSP



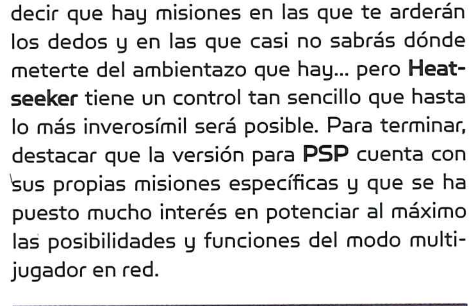
COMPAÑÍA: **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR: **IR GURU INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **ABRIL 2007**

HEATSEEKER

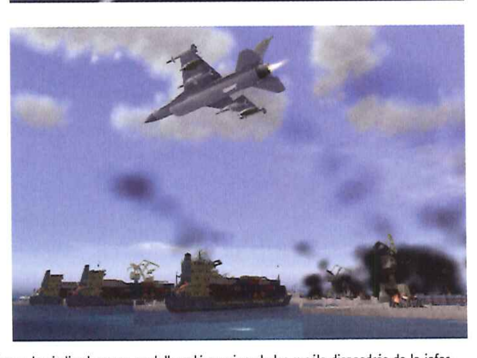
DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD

BATALLAS AÉREAS COMO EN UNA PELÍCULA

Los juegos de aviones tienen una larga tradición en todas las consolas de **Sony** y siempre han tenido un hueco entre las preferencias de los aficionados. Consciente de ello y aventurándose en un terreno que no ha sobrevolado en demasiadas ocasiones, **Codemasters** lanza ahora este ***Heatseeker*** para **PS2** y **PSP**. Se trata de un juego de acción con aviones de combate en el que deberás completar todo tipo de misiones en los más variopintos escenarios. Ha apostado claramente por el estilo *arcade* y como principal novedad ofrece su innovadora *Impact Cam*, una perspectiva desde la que el jugador puede observar el demoledor impacto de los misiles en los rivales desde un punto de vista absolutamente cinematográfico. Las cámaras y los planos se suceden en lo que sería un impresionante *Bullet Time* y el efecto no puede ser más espectacular y asombroso. Por lo demás, pues lo típico del género, sólo que con más profusión de enemigos y objetivos de lo que suele ser habitual. Sólo decir que hay misiones en las que te arderán los dedos y en las que casi no sabrás dónde meterte del ambientazo que hay... pero **Heatseeker** tiene un control tan sencillo que hasta lo más inverosímil será posible. Para terminar, destacar que la versión para **PSP** cuenta con sus propias misiones específicas y que se ha puesto mucho interés en potenciar al máximo las posibilidades y funciones del modo multijugador en red.







INDICADORES > Como era de esperar en un juego que es casi un arcade de aviones, los indicadores en pantalla están casi contados y sólo dispondrás de la información esencial para completar las misiones. El cuadro a tu disposición es tan sencillo y elemental que podría rivalizar con el mítico salpicadero del Seat Panda.

PRIMERA IMPRESIÓN

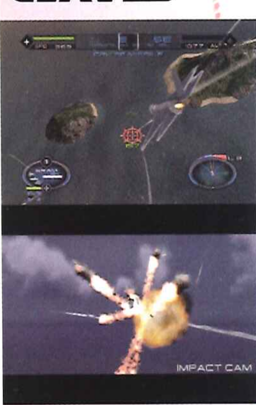


DE LÚCAR

UN JUEGO INTERESANTE, EMOCIONANTE Y CON ASPECTOS NOVEDOSOS QUE POTENCIAN EL ESPECTÁCULO.

CLAVES





1 Una de las claves será reaccionar bien a los cambios que se producen a cada momento y que pueden significar tener que elegir entre unas misiones u otras. Hacerlo perfecto requiere mucha habilidad y acertar en las elecciones.

2 Con la nueva perspectiva Impact Cam serás testigo de lujo y en primera fila de los estragos que los misiles causan en los enemigos. Es tan espectacular como estar viendo una película de acción.



COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR: **SQUARE ENIX**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **RPG**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **94 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
www.finalfantasyxii.com



CADA UNO A LO SUYO > Los personajes de tu equipo se comportarán de forma inteligente según tus órdenes.

FINAL FANTASY XII

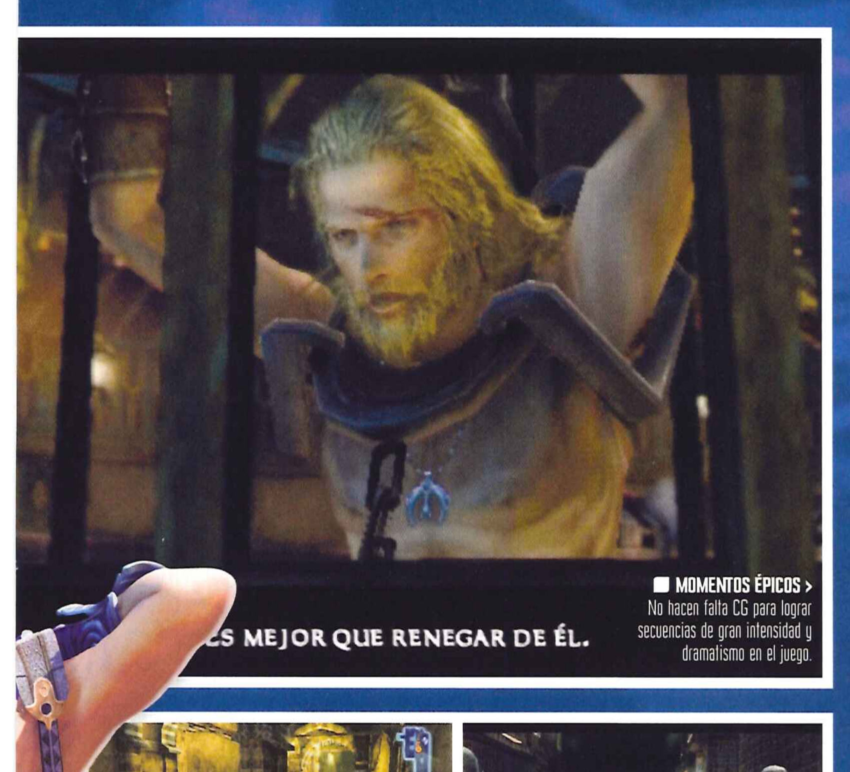
UN SUEÑO DEL QUE NO QUERRÁS DESPERTAR...



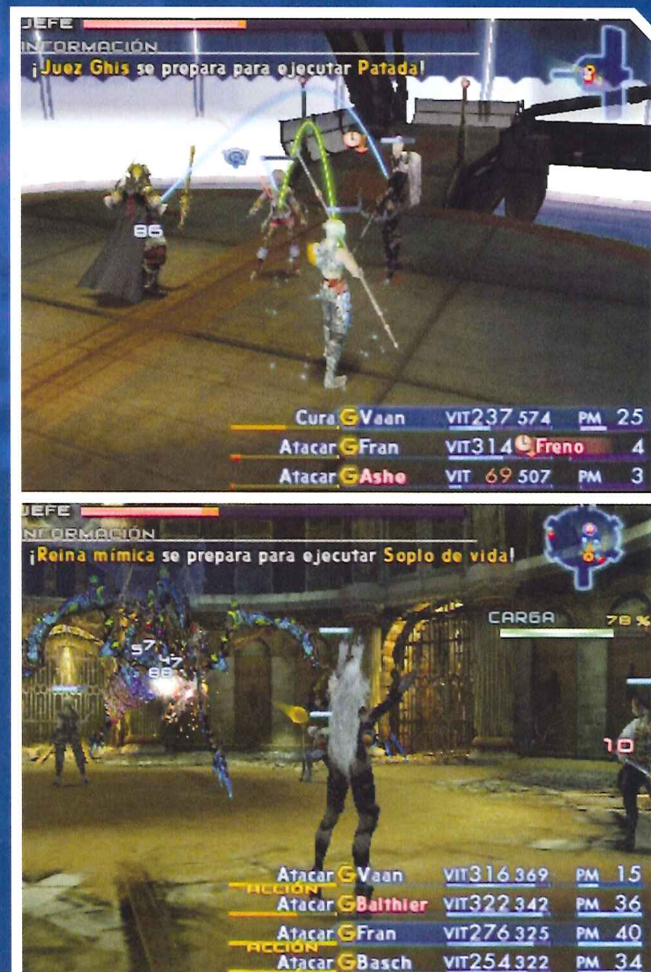
POR **LAST MONKEY**

Ni los cantos de sirena más seductores provenientes de la nueva generación que se avecina, ni los muchos meses de espera, ni siquiera el hecho de que se trate ya del capítulo número trece de la saga, serán capaces de restar protagonismo al lanzamiento de un título que está destinado a ser recordado como uno de los mejores (si no el mejor) del catálogo de **PlayStation 2**. A lo largo de estos casi siete años de historia de la consola hemos visto maravillas de todo tipo, incluso algunas de las pertenecientes a esta misma saga (la décima edición y su secuela por ejemplo), y lógicamente los programadores han sido capaces de ir extrayendo hasta el máximo todo el potencial de este sistema de entretenimiento. Lo que tenemos ya entre manos (y tú podrás, y querrás, tenerlo a partir del 23 de febrero) es una obra de ingeniería técnica y jugable que sólo podía haber sido obtenida al final del ciclo de vida de **PlayStation 2**, y que sin duda supondrá un gran balón de oxígeno que permitirá a la consola prolongar su vida aún cuando su nueva y poderosísima hermana mayor esté ya en la calle. Los cinco años de desarrollo del título, los cambios en su equipo de producción, las más de cien personas responsables de la misma o los casi cuarenta millones de Euros que ha costado son datos que poco importan ya. Muchos han criticado en los últimos tiempos a **Square Enix**, la compañía responsable de toda la saga desde sus inicios hace ya veinte años (cuando aún eran **Squaresoft**), la excesiva explotación que han hecho de sus licencias más populares. Puede que esto sea así (a fin de cuentas el objetivo de cualquier empresa es





MOMENTOS ÉPICOS > No hacen falta CG para lograr secuencias de gran intensidad y dramatismo en el juego.



ganar dinero), pero hay que tener en cuenta que, en realidad, sólo dos «auténticos» capítulos han aparecido en **PS2**, el resto han sido secuelas, *spin-offs*, juegos On-line... Muchos videojuegos llevan el nombre *Final Fantasy*, quizá como reclamo comercial, pero los que apreciamos y amamos la franquicia sabemos que esta decimotercera encarnación, desafiando a la mala suerte, iba a ser algo especial. Al contrario de lo que ocurre con otras licencias de éxito, que se esfuerzan poco por innovar y siguen ofreciendo una versión algo mejorada de la misma fórmula una y otra vez, los responsables de **Square Enix** quisieron desde el comienzo del desarrollo (de ahí que el equipo de programación incluyera tantos nombres nuevos) que el jugador se enfrentara a una experiencia totalmente diferente. Respetando el venerado legado que tanto tiempo ha cos- »

CASI CIEN PERSONAS Y CINCO AÑOS DE DESARROLLO

PERSONALIZA TU EQUIPO DE HÉROES

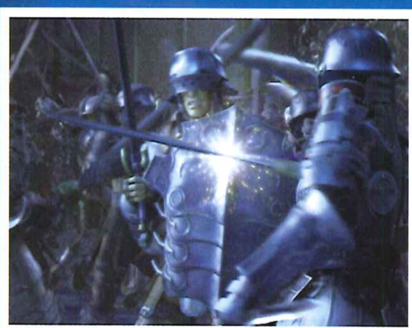
Las Licencias y los Gambits son los dos nuevos sistemas que hacen posible la evolución y el comportamiento de los personajes. Las primeras, como su nombre indica, te permitirán utilizar todos los objetos que aparezcan en las tiendas o encuentres en tu aventura. Sin ellas, aunque poseas el arma o armadura en cuestión, no podrás equiparla. Los Gambits son una especie de patrones de comportamiento que definen la actuación de los dos personajes que no controles tú durante las batallas (o incluso puedes dejar las acciones de los tres combatientes en sus manos, si no te apetece dar las órdenes).



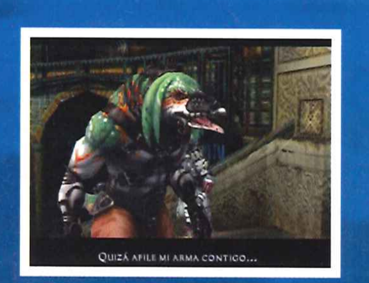


tado cimentar, eso sí, pero renovando todos y cada uno de sus aspectos. El cambio más radical ha sido llevado a cabo en el sistema de juego. Los que criticaban el inmovilismo del mismo, las eternas batallas aleatorias por turnos y el deambular por escenarios fijos se darán cuenta ahora de que sus quejas han sido tenidas en cuenta. ***Final Fantasy XII*** coloca al jugador en el epicentro de un mundo en plena ebullición, donde la apacible vida de sus habitantes en las primeras horas de juego contrasta con el enrevesado tejido de intereses, traiciones y dobles intenciones que se van revelando poco a poco. Y es que, aunque es conocido ya por todos que los argumentos de cada una de las entregas son dignos de la mejor de las novelas, en esta ocasión se han superado con una trama mucho más adulta y oscura, donde la política, la lealtad a unos principios fundamentales, el amor (no sólo como expresión de la atracción entre dos personas, sino como el profundo apego a todo aquello que uno mismo considera suyo y trata de defender y preservar) y el sacrificio representan unos papeles fundamentales. Y todo ello sin recurrir a larguísimas secuencias cinemáticas ni parrafadas interminables que retarden el desarrollo de la acción. Fuera de esta trama central, además, se desarrollan decenas de historias alternativas, la mayoría de ellas «autoconclusivas», que sirven para dotar de una coherencia a todo el universo del juego. Afortunadamente,



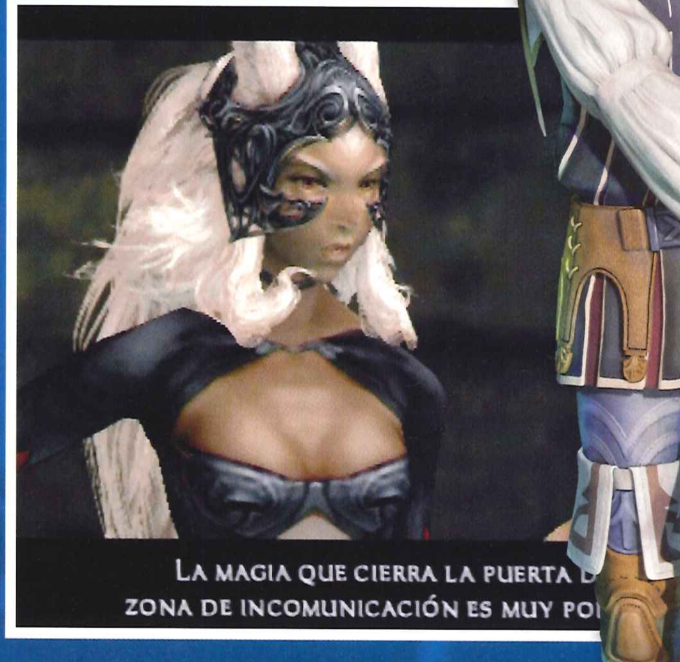







BICHOS > Estos seres son tan malos como parecen...





LAS INVOCACIONES

Los poderosos seres a los que podrás invocar durante las batallas, elemento característico de la saga, vuelven a recibir el nombre de Espers, como ocurrió en Final Fantasy VI. Para contar con su ayuda primero deberás vencerlos en combate, algo bastante complicado en muchas ocasiones ya que para llegar hasta ellos tendrás que reunir una serie de requisitos previamente. Tras ello, su imagen aparecerá en la tabla de licencias; así, el primer personaje que llegue a ella y la active podrá convocarlo.
Podrás dar órdenes a estas bestias mitológicas, pues cada una cuenta con varios tipos de ataque. Si pierden todos sus puntos de vida desaparecerán, aunque siempre tienes la opción de emplear hechizos de curación. En cualquier caso, cuentan con un tiempo límite, llegado el cual te dirán adiós hasta la próxima vez. Esto también ocurrirá cuando lancen su ataque más devastador.





Tranquila, no pasa nada.

tan cuidado como este apartado ha sido el de jugabilidad. Sin ningún temor aparente a decepcionar o asustar a los *fans*, los creadores han reformado por completo la mayoría de los sistemas del programa, y la verdad es que no les podía haber salido mejor. La interactividad de las batallas, en tiempo real y sin más esperas que las que el propio jugador quiera provocar para definir su estrategia, ha sido ampliada magistralmente. Los tres personajes que componen el grupo de combate (a elegir entre seis, más otros que podrán unirse en un determinado momento como invitados) podrán ser controlados en cualquier momento, o bien ser encomendados al control de la consola mediante un completo y accesible sistema de órdenes prefijadas por el jugador. Así, sobre el papel, puede parecer algo impreciso pero a los cinco minutos de haber comenzado a jugar te parecerá que lo has estado haciendo toda la vida. Para mantener en forma al equipo de protagonistas se ha ideado un tablero que, a diferencia de lo que ocurría en anteriores capítulos, te permitirá dirigir la evolución de cada uno de ellos de la forma que desees, sin caminos prefijados. Es decir, flexibilidad total para que puedas hacer, si quieres, un grupo de fuertes guerreros o de poderosos magos.

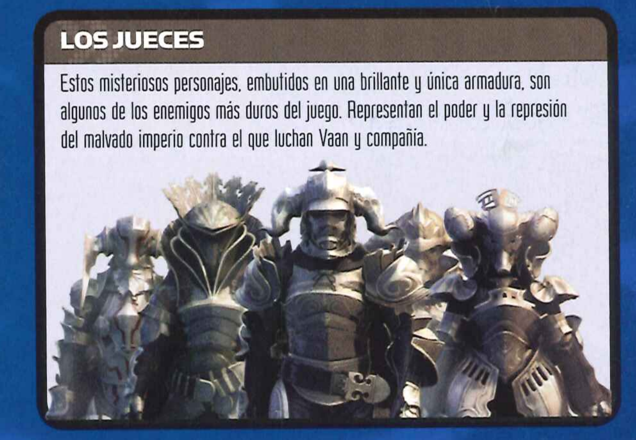
Otras muchas mejoras, que puede que no se noten tan a primera vista, como la gran variedad de enemigos, de armas y armaduras, o lo flexible de su sistema de transporte, contri- »



UNA GRAN REVOLUCIÓN EN SU SISTEMA DE JUEGO

LOS JUECES

Estos misteriosos personajes, embutidos en una brillante y única armadura, son algunos de los enemigos más duros del juego. Representan el poder y la represión del malvado imperio contra el que luchan Vaan y compañía.



Chaos

Cuchulainn

Hashmal

Mateus

Exodus

Belias

Famfrit

Zodiark

buyen a que sea una experiencia redonda. El hecho de crear unos escenarios tridimensionales «de verdad» (con la cámara bajo el control del jugador en cada momento) ha aumentado el peso del factor exploración en la aventura, y el número de caminos alternativos, secretos, personajes con los que hablar (afortunadamente se indicará cuáles de ellos tienen algo interesante que decir) se ha multiplicado. Por fin, ahora contarás con un completo mapa que te indicará en todo momento la distribución de tus alrededores y el siguiente paso que debes realizar, aunque siempre será posible ignorarlo y explorar a tu ritmo.

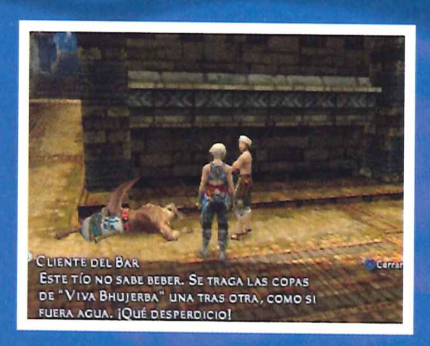
En cuanto a la parte técnica, es difícil hablar de ella en un título como ***Final Fantasy XII*** sin ponerse demasiado grandilocuente, pero es que lo que han conseguido los programadores de **Square Enix** supera cualquier espectáculo visto en **PS2**. Y no sólo en lo que a belleza se refiere, sino también en escala. Tantos pueblos y ciudades, habitantes, caminos, selvas, desiertos, ríos... ¡y todos tan diferentes! Y claro está, un *Final Fantasy* no sería lo mismo sin una banda sonora a la altura. A pesar de no haber contado con la batuta del gran Uematsu, este capítulo está a la altura del resto de la saga (para gustos los colores, claro), con un gran número de composiciones orquestadas bajo la magia de la superproducción a la que pertenecen. Hazte un favor a ti mismo y corre a hacerte con él. No existie mejor tributo que puedas rendir a una consola con la que has pasado algunos de los mejores momentos de tu vida.

LA ALTERNATIVA



DRAGON QUEST: E.P.D.R.M.

Sólo el último y genial representante de «la otra» gran saga de Square Enix puede hacer frente a la genialidad de Final Fantasy XII.



LOS MOOGLES

Estos seres de aspecto tan entrañable, a medio camino entre muñeco de peluche y roedor bípedo, son otra de las señas de identidad de la saga a lo largo de todos estos años. Han aparecido en casi todas las entregas, con mayor o menor protagonismo, y cumpliendo funciones de lo más variado, como la de cartero o tendero. En Final Fantasy XII también están presentes. Al comienzo de la aventura te serán muy útiles para trasladarte entre distintos puntos de una manera rápida. Uno de ellos es también el jefe del gremio de aventureros al que el protagonista se enrolará. Su forma de hablar es de lo más peculiar. Kupó!







UN APARTADO TÉCNICO NUNCA VISTO



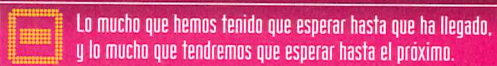


MAPAMUNDI > Era necesaria una herramienta tan útil y completa como ésta para poder orientarse en los gigantescos escenarios de Final Fantasy XII.

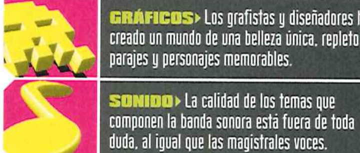
FINAL FANTASY XII

16+


Recoge el mejor testigo posible de la saga más importante de los videojuegos y la actualiza hasta límites insospechados.


Lo mucho que hemos tenido que esperar hasta que ha llegado, y lo mucho que tendremos que esperar hasta el próximo.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS> Los grafistas y diseñadores han creado un mundo de una belleza única, repleto de parajes y personajes memorables.	9.6
SONIDO> La calidad de los temas que componen la banda sonora está fuera de toda duda, al igual que las magistrales voces.	9.5
JUGABILIDAD> El soplo de aire fresco que suponen los nuevos sistemas de juego elevan este apartado a la categoría de obra maestra.	9.8
DURACIÓN> Más de cien horas, multitud de misiones alternativas y secretos, y un gigantesco mundo que explorar son sus bazas.	9.8



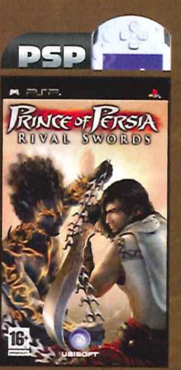

CONCLUSIÓN> El canto de cisne de la saga en esta generación no podía haber sido más bello. Todas las virtudes que se le pueden exigir a un juego son reflejadas con creces en esta producción.


9.7



gameloft sports
REAL FOOTBALL 2007
Descárgatelo entrando en emocion> videojuegos> novedades
o envía el código RF7 al 404
Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€. Coste de navegación emoción 0,50€ por sesión de 10 minutos. Imp. ind. no inc. Envío y recepcional 404 gratuito.
¡Bájate éste y otros juegos de manera fácil y segura!
MoviStar emoción
Música\Imágenes
Videojuegos
Ocio\Cine
Correo\Chat
Opciones
Atrás
Catálogo Videojuegos
2007 Real Football
Gameloft
Promociones
Novedades
Top10
Opciones
Atrás
wapshop.gameloft.com/emocio...
INFORMACIÓN PREMIUM
El servicio se encuentra disponible con las siguientes opciones de compra:
- Descarga (3.0 Euros)
- Ampliar Información
Opciones
Atrás
Instalador
Gracias por tu compra
2007 Real Football
Descargar
Instalación
Cancelar
Más juegos en
gameloft
www.gameloft.com

A CABALLO > Durante la aventura hay niveles en los que tendrás que manejar una cuadriga. Aquí se incluyen también en un modo aparte.



COMPAÑÍA: **UBISOFT**
DESARROLLADOR: **PIPEWORKS SOFTWARE UBISOFT MONTREAL**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **VENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO/CAST.**
SALVAR PARTIDA: **288 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
http://ubi.com/es

PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS

UBISOFT SE QUITA EL MAL SABOR DE BOCA DE REVELATIONS CON UNA EXCELENTE CONVERSIÓN



En el catálogo de **PSP** no vas a encontrar ningún juego similar a ***Prince Of Persia: Rival Swords***, a excepción de su malogrado antecesor. Si ya en **PlayStation 2** fuiste cautivado por la trilogía del príncipe de Persia, esta magnífica conversión para **PlayStation Portable** de su última entrega, *Las Dos Coronas*, se va a convertir en uno de tus juegos favoritos. Básicamente te vas a encontrar con el mismo contenido que en *POP: Las Dos Coronas*, con la salvedad de que ahora se han incluido dos nuevos modos de juego. El primero recrea las carreras de cuadrigas en tres larguísimos circuitos repletos de obstáculos y giros inesperados. La otra modalidad apuesta por la experiencia multijugador y la mecánica consiste en recorrer un escenario en menos tiempo que el adversario. Dependiendo del camino elegido podrás colocar trampas para entorpecer la carrera de tu contrincante.

Por lo demás, los que hayan jugado a *Las Dos Coronas* van a revivir el devenir del príncipe a su regreso a Babilonia después de *El Alma Del Guerrero*. Esto significa que la entrega para **PSP** cuenta con las mismas virtudes y defectos que la versión original. **UbiSoft**

MULTIJUGADOR

Al estilo de Tomb Raider Legend, es posible disputar carreras contra un adversario en diferentes circuitos de los escenarios del juego, con la posibilidad de poner trampas.



LA ALTERNATIVA



PRINCE OF PERSIA REVELATIONS



El primer intento de convertir un POP a PSP no fue muy brillante, y aún asi es la mejor opción si te has quedado enganchado con las plataformas de Babilonia.

GALERÍA DE ILUSTRACIONES

Dentro del apartado Extras, del menú principal, vas a encontrar una galería con imágenes del Príncipe y otros personajes, así como ilustraciones de la trilogía. Necesitarás créditos de Arena para comprarlos.



plantea un juego menos oscuro, incluso se ha sustituido la pesada banda sonora de *riffs* guitarreros al estilo *heavy* por una orquesta desplegando melodías orientales mucho más acordes con lo que vemos en pantalla.

Aunque se ha conseguido depurar bastante el *Free-Form Fighting System*, no llega a transmitir sensación de control total por parte del jugador. De todas formas, supera con creces lo visto en *El Alma Del Guerrero*. Por otro lado, también se ha hecho mayor hincapié en las plataformas, con enrevesados diseños de niveles que van a hacer las delicias de los amantes del género, y si te equivocas ya sabes que puedes retroceder en el tiempo para subsanar errores, siempre que te quede Arena en los depósitos. Si comparamos ***Rival Swords*** con la anterior entrega para **PSP**, *Revelations*, es fácil darse cuenta de que esta vez **UbiSoft** no se ha dejado llevar por las prisas para presentar un producto bien acabado y que puede llegar a ser un superventas.













PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS 16+

Se han subsanado los errores cometidos en POP Revelations. Se incluyen nuevos niveles y más modos de juego.

Aunque en Las Dos Coronas se intentó culminar la serie, los creadores no apuraron lo suficiente para rozar la perfección.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS Escenarios inmensos y secuencias bastante aparentes, aunque las animaciones se podían haber depurado un poco más.	8.8
SONIDO De la banda sonora heavy de El Alma Del Guerrero se pasa a una más oriental orquestada. Y está doblado al castellano.	9.0
JUGABILIDAD Free Form Fight System mejorado, plataformas para aburrir y perderse una y mil veces, y algún que otro final boss épico.	8.9
DURACIÓN Sin llegar a la extensión de las dos entregas anteriores, su dificultad alargará con toda seguridad las horas de diversión.	8.6

CONCLUSIÓN Estamos ante uno de los mejores títulos del catálogo de PSP. Si te gustan las plataformas, a pesar de los combates, vas a disfrutar de lo lindo perdiéndote por los rincones de Babilonia. **8.9**



PS2



COMPAÑÍA: **ATARI**
DESARROLLADOR: **EDEN GAMES**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **149 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99€**
http://www.es.atari.com

OJO, CURVA > El GPS es una ayuda fundamental para no volverte loco en un mapeado tan enorme como el de este juego. Sus indicaciones son siempre muy precisas y bien sincronizadas.

PlayStation 2 BRONCE

TEST DRIVE UNLIMITED

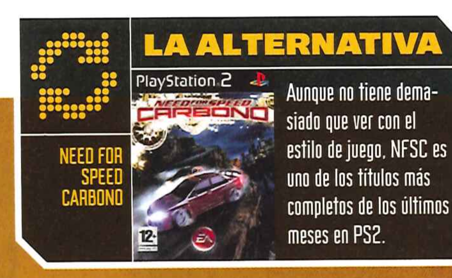
MIL Y UNA CARRERAS POR TIERRAS HAWAIANAS


POR **DELUCAR**

Hace unas semanas alguien me comentó que *Test Drive Unlimited* para **PS2** era casi lo mismo que la versión que apareció meses atrás en Xbox 360. Lo cierto es que se trata del mismo juego, evidentemente, pero que las diferencias se encuentren en el apartado gráfico y en la ausencia de la posibilidad de vestir al personaje son detalles que han de ser considerados como todo un mérito en esta versión para **PlayStation 2**. Personalmente, creo que es de lo mejor que se ha visto en este género en meses y, aunque sea sólo correr y correr, también es uno de los más completos y jugables. A pesar de que el comienzo es engañosamente lento, en su colosal mapeado no dejan de aparecer pruebas y retos por más que pasen horas de juego. Cada nuevo coche obtenido, cada carrera superada, abre una nueva puerta a otras exigencias que te obligarán a mejorar los vehículos o aumentar tus posesiones. Al cabo de unas cuantas horas, la pantalla estará llena de competiciones en las que deberás demostrar tus habilidades ante unos rivales que no perdonan dos veces un fallo importante de conducción. El nivel de dificultad está bien programado, ni es muy asfixiante pero tampoco es un regalo. Los rivales se adaptarán, casi siempre al nivel del coche que controles... aunque siempre hay vehículos mejores y también inferiores en cada prueba. Lo único que puede ayudarte a marcar las diferencias a tu favor es acudir al taller y mejorar todo lo que puedas de tu auto. El modo Historia es, no es broma,

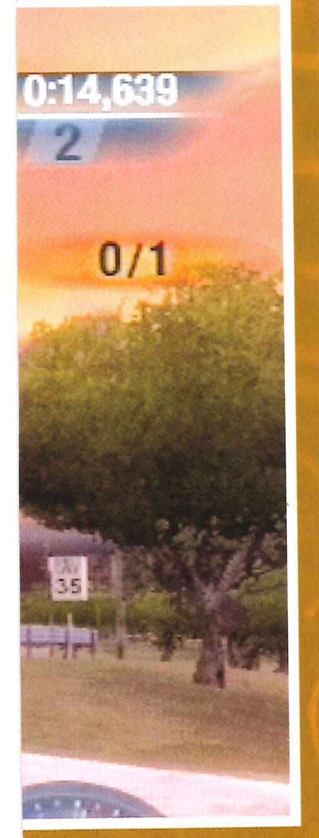



LA ALTERNATIVA



NEED FOR SPEED CARBONO

Aunque no tiene demasiado que ver con el estilo de juego, NFSC es uno de los títulos más completos de los últimos meses en PS2.





RIVALES > Son bastante buenos aunque también cometen fallos a veces. Lo que no hay que tener es miramientos, si puedes sacarlos de la carretera ni lo dudes. Ellos lo intentarán siempre.








casi eterno. Una vez que inicies una partida también podrás correr carreras rápidas seleccionadas por la CPU al azar. En cuanto al modo en red, repite el esquema de Xbox 360, por lo que te permitirá retar a cualquiera a una carrera y poner tus registros en competencia con los demás jugadores. Antes de adentrarte en esta modalidad de juego, lo mejor es darle fuerte al modo Normal y averiguar qué coches se adaptan mejor a tu estilo de conducción. Aún con eso no escaparás a alguna paliza de esas que hacen época. Como pasa en la vida real, en red siempre hay alguien mejor que tú.

TEST DRIVE UNLIMITED 3+


Un juego realmente cuidado, tiene todos los elementos para ser candidato a los mejores del año en conducción.


Los choques podrían ser más realistas y no hay daños. Las dimensiones de la isla resultan excesivas en ocasiones.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — **VALORES SOBRE 10**


GRÁFICOS > Hacía mucho tiempo que no veíamos un juego de coches tan bien hecho en todos los aspectos. **9.2**

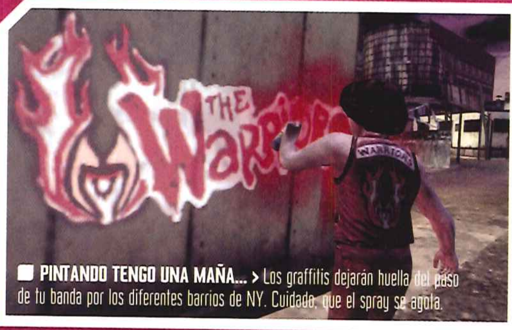

SONIDO > La banda sonora es variada en estilos pero hay temas que son un tanto machacones. Los efectos sonoros sí tienen calidad. **8.7**


JUGABILIDAD > Uno de esos juegos en los que cuesta soltar el mando. Muy manejable, divertido y con la dificultad bien programada. **9.1**

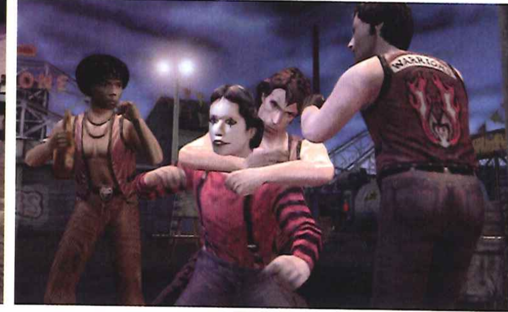
DURACIÓN > Después de muchísimas horas de juego no dejan de aparecer más y más pruebas. Cuenta además con un buen modo en red. **9.2**

CONCLUSIÓN > Un juego con el que pocos contaban y que al final puede ser una de las grandes sorpresas del año. Tiene calidad, es muy jugable y con unas dimensiones increíbles.

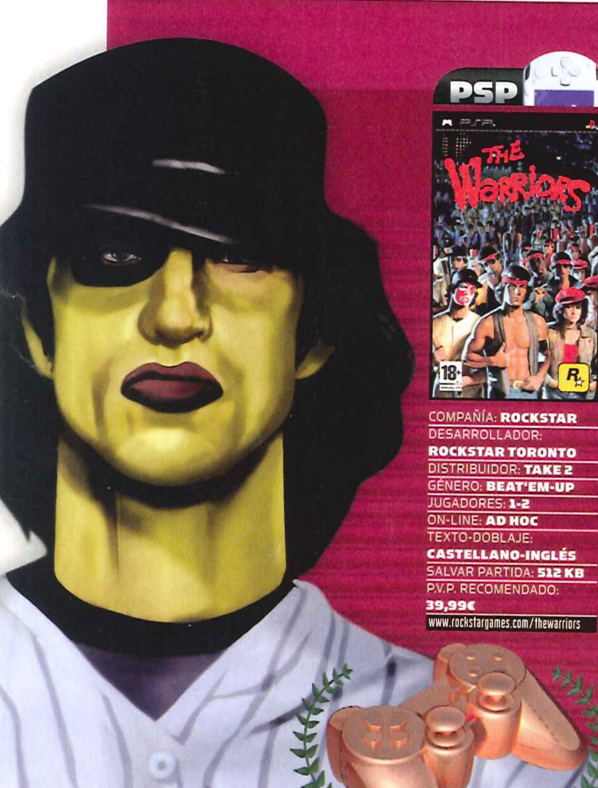




■ **PINTANDO TENGO UNA MAÑA... >** Los graffitis dejarán huella del paso de tu banda por los diferentes barrios de NY. Cuidado, que el spray se agota.







COMPAÑÍA: **ROCKSTAR**
DESARROLLADOR: **ROCKSTAR TORONTO**
DISTRIBUIDOR: **TAKE 2**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **AD HOC**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **512 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,99€**
www.rockstargames.com/thewarriors

PlayStation 2 BRONCE

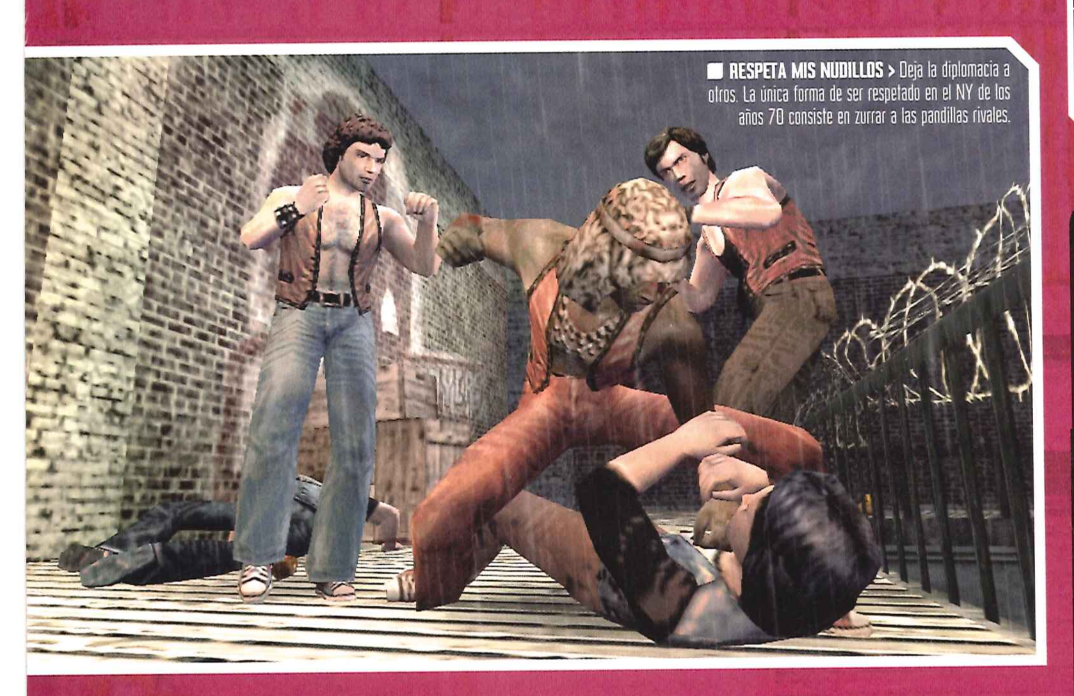
THE WARRIORS

UNA ODISEA BARRIOBAJERA

POR **NEMESIS**

Con ***The Warriors***, **Rockstar** rinde homenaje a la película que inspiró todo un género, el *beat'em-up* callejero (o *Street Brawls*, como son conocidos entre la parroquia yanqui). *Final Fight*, *Double Dragon* y *Streets Of Rage* se lo deben todo a aquel mítico filme de 1979, que se adelantó a su tiempo presentando un submundo de pandillas callejeras, dispuestas a matarse a golpes con tal de defender su territorio. Esta versión **PSP** es, fase por fase, píxel a píxel, idéntica al original de **PlayStation 2**. ¿Decepcionados? Todo lo contrario.

Mientras que, en los últimos años, el género de la lucha callejera ha sufrido un renacimiento en **PS2** gracias a títulos como *Urban Reign*, *Final Fight Street Wise* o el reciente *God Hand*, la portátil de **Sony** ha permanecido ajena a este género, lo que revaloriza aún más un lanzamiento como ***The Warriors***. Si en **PS2** ya era un juegazo, en **PSP** es, sencillamente, la única opción de revivir la diversión instantánea y la furiosa jugabilidad de los *Street Brawls* de toda la vida. Patearás cabezas, propinarás rodillazos y partirás bates de béisbol sobre las costillas de 11 bandas rivales, mientras recorres 13 zonas de Manhattan (*Harlem*, *Bowery*, *Soho*, *Chinatown...*) en una huida desesperada por alcanzar *Coney Island*, el territorio de los *Warriors*. Pero no todo consistirá en liarse a puñeta-



■ **RESPETA MIS NUDILLOS >** Deja la diplomacia a otros. La única forma de ser respetado en el NY de los años 70 consiste en zurrar a las pandillas rivales.

zos. El gran acierto de ***The Warriors***, incluso por encima de su absoluta fidelidad hacia la historia y los personajes de la película original, es (como ya fue en **PS2**) la incorporación de otros elementos a su mecánica *beat'em-up*. Hay infiltración, habilidad (pintando con *spray* en las paredes) y sobre todo, vandalismo y destrucción. Robarás los radiocasetes de los coches (deporte olímpico para los «choris» de los años 70/80), saquearás tiendas y te enfrentarás a la policía cara a cara, liándote a mamporros con los maderos, destrozando sus coches patrulla y quitándoles las esposas a tus compañeros detenidos. Con el botón *Select* de tu **PSP** dirigirás al resto de miembros de la banda, llegando a encarnar a todos ellos, en un momento u otro de las 18 misiones que componen el título. Sólo las cuatro últimas fases recrean lo sucedido en la película de Walter Hill, lo que da una idea de las enormes dimensiones que alcanza este glorioso *beat'em-up*, que además se acompaña de todos los modos de juego extra que ofrecía el original de **PS2** (los nueve minijuegos y la *coin-op Armies Of The Night*, todo un homenaje a *Double Dragon*, accesible desde el principio). Y, por supuesto, permite dos jugadores simultáneos vía *ad hoc*. Algo tan bueno como ***The Warriors*** tiene que disfrutarse en compañía. Si posees el original de **PS2**, no te merecerá la pena comprarlo de nuevo, pero si no lo tienes, no debes perder la oportunidad de disfrutar de uno de los mejores *beat'em-up* callejeros de la historia.

LA ALTERNATIVA



CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED



El primer recopilatorio de coin-ops Capcom para PSP incluía uno de los grandes clásicos de la lucha callejera: Final Fight. Y otras joyitas como Street Fighter.

MAS ALLÁ DEL MODO HISTORIA

Si necesitas descansar un poco del modo Historia, cuentas con nueve minijuegos dentro del apartado Quick Rumble (entre los que hay incluso carreras con sillas de ruedas). Pero lo mejor de esta versión PSP es que la coin-op Armies Of The Night estará a tu alcance, nada más superar el Tutorial.



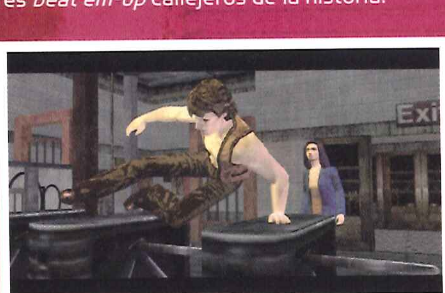




LOS «FRESCOS» DEL BARRIO

Mientras huyen hacia Coney Island, los Warriors deberán recaudar fondos para comprar sprays de pintura y «flash» para recuperar fuerzas. Es tarde para buscar trabajo, así que tendrás que conseguir el dinero de otra forma, saqueando tiendas, extorsionando vagabundos y robando radios de coche.







■ **100% FIEL A LA PELÍCULA >** Las últimas cuatro fases de The Warriors son una impecable recreación de los sucesos narrados en el filme de Walter Hill. Lo mejor es, sin duda, la pelea contra los Baseball Furies.

THE WARRIORS 18+



Beat'em-up callejero en estado puro: diversión, jugabilidad e incontenible violencia. Fundirás la batería de tu PSP.



Es idéntico al original de PlayStation 2. Por lo tanto, si ya lo tenías, no te merecerá la pena comprarlo de nuevo.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > Rockstar traslada a PSP su clásico de PS2 sin renunciar a nada. Lo mejor, la ambientación. Lo peor, el diseño de personajes. **8.8**

SONIDO > El juego está amenizado por la banda sonora de la película original. Voces en inglés, con subtítulos en castellano. **9.1**



JUGABILIDAD > La mecánica y el control son 100% arcade. Sólo podrás parar de jugar cuando se te agote la batería de PSP. **9.2**



DURACIÓN > Uno de los beat'em-up callejeros más largos de la historia. Además dispones de 9 minijuegos diferentes. **9.1**

CONCLUSIÓN > De acuerdo, es una conversión directa del juego de PS2, pero si aquel era una obra maestra, ¿cómo censurar esta versión portátil si es de lo mejor que puedes llevar en PSP?



PS2

PlayStation 2

GHOST RIDER

COMPAÑÍA: **2K GAMES**
DESARROLLADOR: **CLIMAX STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **TAKE2**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **288 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,99 €**
www.ghostridergame.com

FINAL BOSSES > Porque en un juego de estructura tan clásica como éste no podían faltar los míticos jefes de final de fase.

GHOST RIDER

LLAMAS Y SED DE VENGANZA

POR **SUPERNENA**

No sería muy elegante desglosar una lista de personajes de cómic con una patética adaptación al videojuego (y muchas veces también cinematográfica) a sus espaldas, así que dejaremos que cada uno se haga sus propias cábalas. Por suerte, algunos como *Spider-Man*, o más discutiblemente *The Punisher*, pueden presumir de salvarse un poco de la quema. Por la película, la verdad, es que no ponemos la mano en el fuego (y nunca mejor dicho), pero lo cierto es que el ***Motorista Fantasma*** no será recordado por un patético paso por la audiencia videojugadora. Y es que, hay que reconocer el esfuerzo de los programadores de **Climax** por crear un producto capaz de dejar satisfecho no sólo al público en general, sino también a todos los seguidores del cómic. Uno de los aspectos más brillantes es el guión, pues no se limita a seguir los acontecimientos de la película añadiendo alguna escena con calzador para imprimir dinamismo al juego, sino que esta vez los hechos arrancan justo donde termina la película (así que optaremos por no desvelar nada al respecto), y los encargados de dar sentido al argumento han sido nada menos que Garth Ennis y Jimmy Palmiotti, que como sabrán los habituales de nuestra sección *Universos Alternativos*, son dos reputados autores de **Marvel**, cuyos nombres podemos encontrar en series como *Predicador* o *The Punisher*. La mecánica de juego es del estilo de *Devil May Cry*, lo que conlleva a ir aprendiendo *combos* y combinarlos con estilo para acabar con los enemigos. Y lo mejor, estas misiones










LA ALTERNATIVA

THE PUNISHER

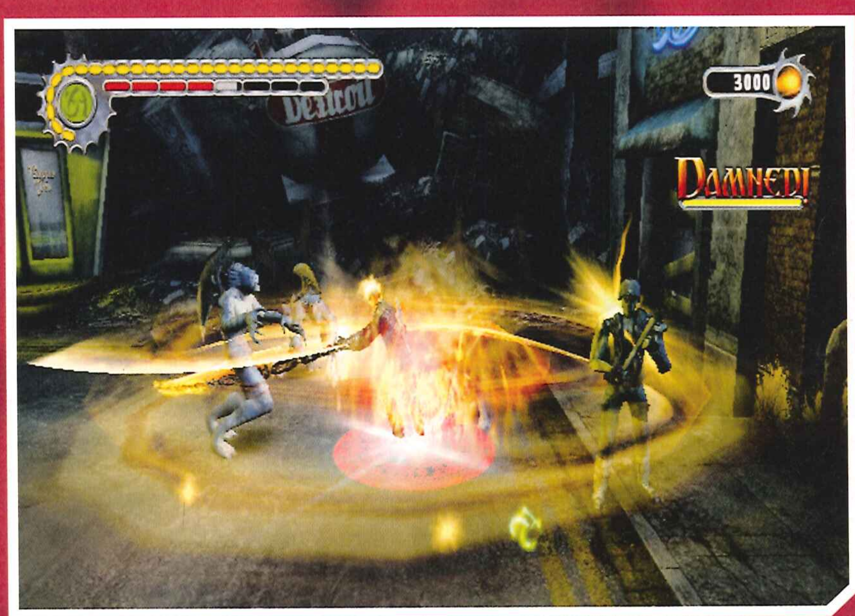


Otra conversión de cómic Marvel al videojuego, pasando por la gran pantalla. Algo más sanguinario que Ghost Rider, eso sí.









■ **¿NOS HEMOS VISTO ANTES? >** Ya que hay matar, matar y matar, no habría estado de más una mayor variedad en el diseño de los enemigos. Pero bueno, para lo que te van a durar con esas cadenas...

a pie se combinan con otras de conducción sobre las famosas dos ruedas de la moto infernal. La verdad es que no hará falta ser ningún portento a los mandos para superar estas misiones, pero se agradece un poquito de variedad entre tanto acabar con incansables hordas de enemigos (tampoco especialmente sanguinarias). En el plano técnico, ningún alarde digno de mención: muchos efectos de luz en los *combos* y alguna ralentización, pero todo a un nivel mucho más digno del que suelen presentar las adaptaciones cinematográficas, normalmente realizadas con más prisas de las aconsejadas. Más reseñable es que el juego está completamente localizado en nuestro idioma, tanto los subtítulos como el doblaje. Se han incluido cómics, trucos y personajes como extras desbloqueables y presenta diferentes niveles de dificultad, pero aún así no deja de ser algo corto. Nos hubiera gustado también un modo multijugador con carreras al estilo de las de la versión **PlayStation Portable**.

EL ARGUMENTO ARRANCA EN EL FINAL DE LA PELÍCULA

GHOST RIDER

12+



Por fin una licencia digna.
Subtítulos y doblaje en castellano.



Se hace bastante corto.
Que no incluya modo multijugador.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Nada que sobresalga demasiado en este aspecto, pero el acabado está más cerca de lo digno que de lo mediocre. **7.8**



SONIDO > La banda sonora es bastante correcta y se agradece especialmente la inclusión de voces en castellano. **8.2**



JUGABILIDAD > Su mecánica de juego al estilo machacabotones lo hace accesible a todo el mundo, pero sin olvidar el estilo. **8.6**

DURACIÓN > Un solo modo de juego, con extras desbloqueables y niveles de dificultad, aún así se queda un poco escasito. **7.0**

CONCLUSIÓN > Una licencia digna y un juego entretenido que mantiene intacta la esencia del cómic, que intercala algunas notas de conducción entre su desarrollo de brawler. **8.3**

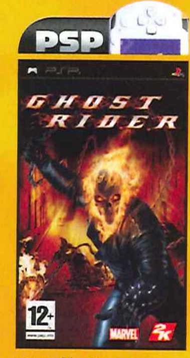
LA ALTERNATIVA

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Si lo que quieres es ver en acción a todo el plantel de superhéroes de la Marvel, no puedes perderte esta propuesta portátil de Activision.

GHOST RIDER

ACCIÓN Y CARRERAS DE MOTOS



COMPAÑÍA: **2K GAMES**
DESARROLLADOR: **CLIMAX STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **TAKE2**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **SÓLO AD HOC**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **336 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,99 €**
www.ghostridergame.com

POR **SUPERNENA**

Con este juego pasa como en aquel anuncio de refresco en el que se derribaban varios mitos. Si entonces las premisas era «todo lo light sabe a light» y «a partir de los treinta no es abdomen, es tripita», lo que rebate este ***Ghost Rider*** de **PSP** es que «todas las adaptaciones de películas al videojuego son mediocres» y que «las versiones portátiles siempre son más limitadas que las de sobremesa». Y es que, si la entrega para **PS2** es bastante más que digna, los programadores de **Climax** no han hecho peor trabajo con la de **PSP**: el modo Historia está estructurado en cinco capítulos con diferentes misiones (con extensión adaptada al formato portátil). En cada una de ellas, tres desafíos añadidos al superar el nivel en forma de calaveras y la posibilidad de revisitar cada una de las pantallas en cualquier momento. El apartado gráfico está bien trabajado y siempre se agradece que a los textos de pantalla en castellano, se añada un buen doblaje, también en nuestro idioma. Sin embargo, y como os hemos venido adelantando desde que hace unos meses pudimos probarlo en exclusiva, la mayor baza de este título son sus posibilidades multijugador. De esta forma, podrás enfrentarte a otros tres usuarios (con un solo cartucho) y competir en tres tipos diferentes de carreras sobre dos ruedas: llegar antes a la meta, ser el mejor de tres rondas o ser el último en mantenerse sobre el asfalto recogiendo energía de la que tu personaje (a elegir entre diez) va perdiendo progresivamente. Todo ello en cinco localizaciones diferentes (entre las que se encuentran el *Daily Bugle* o el cuartel general de Los Vengadores), con la opción de configurar el tiempo, activar o desactivar los *items* de ataque o defensa (capaces de provocar auténticos «piques») y con un modo de juego añadido para competir contra la CPU, mientras consigues calaveras.





LO MEJOR DE ESTA VERSIÓN ES EL MODO MULTIJUGADOR



MULTIJUGADOR > Las carreras de velocidad, de supervivencia o de habilidad hacen de este título una gran opción para los amantes del juego en grupo.



+ Las carreras a cuatro jugadores del modo multijugador. La estructura dinámica de las misiones.
− Hubiera sido un acierto incluir un modo On-line. Desbloquearlo todo puede resultar algo tedioso.



PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS › El acabado gráfico luce incluso más que en la versión grande, sobre todo por el satinado de las texturas.	8.2
SONIDO › Poco que decir en cuanto a la banda sonora, pero hay que señalar una vez más que cuenta con doblaje en castellan.	8.2
JUGABILIDAD › Muy bien estructurado para la portátil. El control con el pad no es siempre lo preciso que nos gustaría.	8.4
DURACIÓN › Tres desafíos adicionales en cada nivel y un modo jugador de lo más completo alargan la vida útil de este UMD.	8.6







CONCLUSIÓN › Una versión mejorada con respecto al de sobremesa: aspecto más lucido, más modos de juego (incluyendo el excelente multijugador) e incluso material desbloqueable exclusivo.









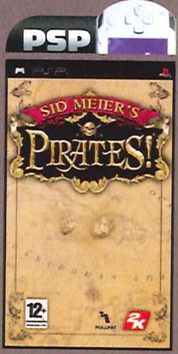
LA ALTERNATIVA

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES



El título de RockStar comparte con Pirates! la libertad de acción y la variedad de su desarrollo, pero con una ambientación más actual.

PSP

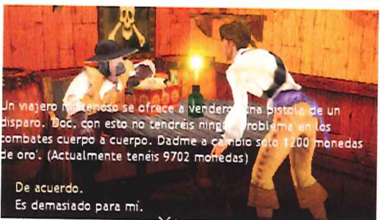


COMPAÑÍA: **FIRAXIS/2K GAMES**
DESARROLLADOR: **FULLFAT**
DISTRIBUIDOR: **TAKE 2**
GÉNERO: **SIMULADOR**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SALVAR PARTIDA: **672 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,99€**
www.2kgames.com/pirates



¡TIERRA! > Durante la navegación podrás consultar el mapa, asaltar barcos, entrar en ciudades y explorar diferentes zonas.







¡AL ABORDAJE! > El nivel de energía y de tripulación de cada bando decidirán el desenlace en los abordajes.

PIRATES!

¡UN GRAND THEFT AUTO EN EL SIGLO XVII!

POR **DOC**





Si bien el recuerdo de un *Pirates!* para *Amstrad CPC*, que poco tiene que ver con esta nueva entrega, haría imposible la comparación del titular, el desarrollo libre y el planteamiento abierto de esta nueva entrega para la portátil de **Sony** se asimila a la saga de **RockStar**. El juego te pondrá en la piel de un pirata novato que luchará por encontrar a todos los miembros de su familia, que fueron arrebatados de su lado por un tal Marqués Montalbán. Para conseguirlo, tendrás que hacerte con una tripulación y un barco; a partir de ahí, la búsqueda de tus familiares se dividirá en objetivos principales salpicados por decenas de pequeñas misiones: acaba con los piratas más importantes, consigue un título nobiliario (o varios), adquiere los mejores barcos (hasta cinco) y mejóralos en los astilleros, busca todo tipo de tesoros, encandila y cásate con la hija del gobernador que más te guste... ***Pirates!*** es simple y directo, compuesto por varios minijuegos, de aspecto simpático (aunque técnicamente no es una maravilla) y con un desarrollo realmente adictivo que te enganchará desde el principio a través de sus divertidas y variadas fases.



PIRATES! 12+



Libertad de acción, infinidad de misiones paralelas a los objetivos principales y un desarrollo altamente adictivo.



Su motor gráfico es más bien mediocre, aunque hay que tener en cuenta que ha sido adaptado de una versión de 2004.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS › De su apartado gráfico sólo podemos destacar su simpatía, ya que técnicamente está muy por debajo de la media.	7.0
SONIDO › Aunque su banda sonora es buena, a veces parece que suena a destiempo. Los diálogos están escritos, sin voces de ningún tipo.	7.8
JUGABILIDAD › Su libertad de acción te permitirá hacer casi de todo para no caer en el aburrimiento.	9.2
DURACIÓN › Pirates! plantea un desarrollo muy largo repleto de variantes. Lo mejor en este apartado es la inclusión del modo para 2 jugadores.	8.9

CONCLUSIÓN › El título de Firaxis demuestra que no es necesario explotar al máximo el hardware de PSP para crear un juego divertido, adictivo y de lo más original.





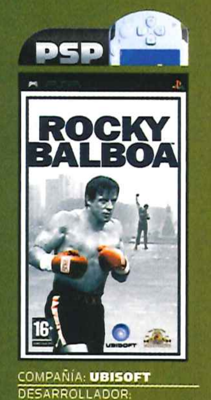
16+
www.pegi.info
SHINOBIDO™
LA LEYENDA DEL NINJA
PSP™
PlayStation Portable
Shinobido™: Tales of the Ninja® 2005-2006 Spike Co., Ltd. /ACQUIRE Corp. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by ACQUIRE Corp. All rights reserved.
"PlayStation 2" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.
EN NINGÚN SITIO
ESTARÁS A SALVO
Haces una visita silenciosa.
Das una muerte rápida a tus víctimas.
Tu sigilo es legendario. Vendes tus
habilidades al mejor postor. Te reirías de la
clemencia, pero no lo haces. Porque eres
un ninja. Y los ninjas no se ríen. Jamás.
Shinobido - La Leyenda del Ninja.
TAMBIÉN DISPONIBLE PARA PS2
shinobido-game.com
ACQUIRE
Spike

LA ALTERNATIVA

FIGHT NIGHT ROUND 3

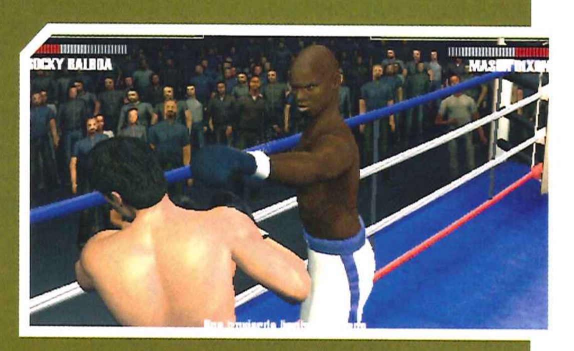
Frente a la jugabilidad pura y dura de Rocky, la técnica y la tonelada de modos de juego que ofrece este simulador de boxeo de EA Sports.

PSP



COMPAÑÍA: **UBISOFT**
DESARROLLADOR: **DIGITAL FICTION**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **AD-HOC**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **128 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.ubisoft.es





DUELO DE «TUPÉS» > El juego recrea el estilo de boxeo de los diferentes púgiles a los que se enfrentó Rocky, aunque físicamente se parecen bien poco, incluyendo al propio Balboa. Supongo que Stallone pedía mucha pasta...



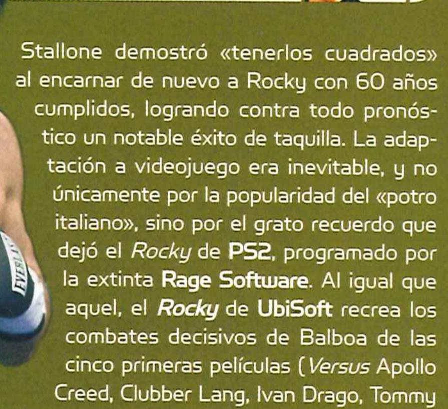




ROCKY BALBOA

THE EYE OF THE TIGEEEEER...

POR **NEMESIS**



Stallone demostró «tenerlos cuadrados» al encarnar de nuevo a Rocky con 60 años cumplidos, logrando contra todo pronóstico un notable éxito de taquilla. La adaptación a videojuego era inevitable, y no únicamente por la popularidad del «potro italiano», sino por el grato recuerdo que dejó el *Rocky* de **PS2**, programado por la extinta **Rage Software**. Al igual que aquel, el ***Rocky*** de **UbiSoft** recrea los combates decisivos de Balboa de las cinco primeras películas (*Versus* Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago, Tommy Gun) pero añade además la dramática pelea contra Mason Dixon del último filme. Todo con una mecánica bastante *arcade*, en la que la única concesión al realismo es la barra de respiración/resistencia. Lanzar golpes a lo loco no sólo bajará tu puntuación ante los jueces, sino que agotará a tu púgil, debilitando sus golpes y haciéndole mucho más vulnerable a los ataques del rival. Sin llegar a ofrecer ni la ambientación ni la profundidad del Rocky de **Rage**, este Balboa portátil podría satisfacer las necesidades de todos aquellos amantes del pugilismo que quieran huir de la simulación pura y dura. Aquí todo consiste en zurrar más rápido y más duro que el rival. Además, tampoco es que abunden los juegos de boxeo para **PSP**...



FOTO DE FAMILIA > A medida que vayas superando combates históricos podrás ir desbloqueando nuevos púgiles para el modo Exhibición.

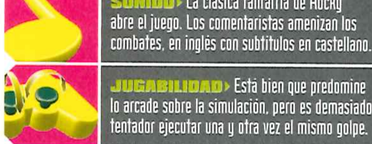
ROCKY BALBOA

16+


La mecánica, rabiosamente arcade. Los 90 retos para un jugador proponen combates delirantes.

El caprichoso sistema para volver a ponerse en pie tras caer sobre el ring: acabas lanzando por los aires la PSP de rabia.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > El bump maping y las animaciones de los púgiles no están nada mal. Lo peor, las caras. No se parecen en nada a los actores.	7.8
SONIDO > La clásica fanfarria de Rocky abre el juego. Los comentaristas amenizan los combates, en inglés con subtítulos en castellano.	7.6
JUGABILIDAD > Está bien que predomine lo arcade sobre la simulación, pero es demasiado tentador ejecutar una y otra vez el mismo golpe.	7.5
DURACIÓN > No hay que ser «un hacha» para llegar al final del juego. Afortunadamente, hay un montón de combates extra para un jugador.	8.5



CONCLUSIÓN > Aún con sus defectos, Rocky Balboa es una opción interesante si buscas un arcade de boxeo con el que liarte a mamporros sin ni siquiera leer antes las instrucciones. **7.9**

M.A.C.H.

UN ARCADE DE ALTOS VUELOS

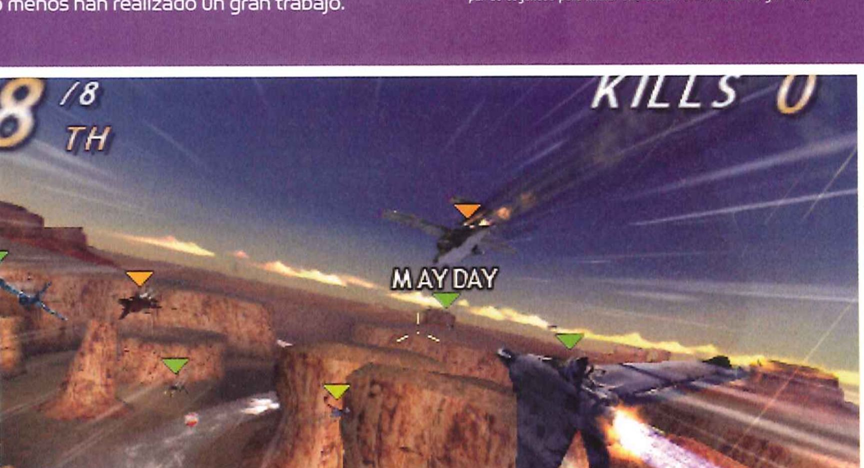


A primera vista, si hay un género que parece de difícil adaptación a **PSP** es, sin duda, el de los *arcades* de aviones. Pues después de ver este sorprendente ***M.A.C.H.*** lo cierto es que no nos ha quedado más remedio que desterrar esa impresión y ya nos hacemos una perfecta idea de cómo puede conseguirse. Lo primero, y fundamental, es perfilar un planteamiento inteligente y que se adapte a las características de la consola. Está claro que no tiene sentido crear un motor de 600 CV para luego colocarlo a una Vespino, y eso es lo que muchas veces pretenden los programadores. Así que, aquí han ido a lo seguro: gráficos sencillos pero vistosos, acción abundante, escenarios con unas dimensiones lógicas, fácil control, numerosas misiones y variadas, y una jugabilidad donde prima la habilidad sobre una mecánica para expertos. La verdad es que con tales premisas es complicado equivocarse, sea el tipo de juego que sea, pero es que *M.A.C.H.* ha sabido afinar en todas ellas. El resultado es un título divertido y electrizante, ya sea dando al gatillo como cuando toca demostrar tu pericia en el pilotaje. El modo individual, que cuenta con un montón de variantes, se disfruta al máximo y, además, es largo; pero en la opción multijugador, con hasta ocho jugadores simultáneos, la cosa puede ser ya la locura. Es complicado que un programa de este género logre unas grandes ventas, pero por lo menos han realizado un gran trabajo.



Aunque su estilo se acerque mucho más a la simulación, hasta la llegada de Heatseeker sólo podemos recomendar Ace Combat X en este género.

MIL OJOS > Cuando aparezca esta advertencia tendrás tan sólo un par de segundos para iniciar una acción evasiva con un giro total.





PELIGRO A LAS 9 > Lo cierto es que las amenazas están en todas partes y a cualquier hora, y no tendremos demasiados momentos de relax. Incluso en las carreras, que en teoría son cosa de velocidad y habilidad, habrá que tener muchísimo cuidado y hacer buen uso de los ítems que suministran armamento.



COMPAÑÍA: **SIERRA**
DESARROLLADOR: **KUJU ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI**
GÉNERO: **ARCADE**
JUGADORES: **1-8**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO**
SALVAR PARTIDA: **448 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,95€**
www.sierra.com









M.A.C.H. 12+

(+) Un juego divertido, bien pensado y con un planteamiento que puede entretener no sólo a los aficionados a este género.

(−) Algunos escenarios más le habrían venido de maravilla, sobre todo para no aprendernos pronto el recorrido de las carreras.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > Digamos que ni los aviones ni los escenarios son la octava maravilla pero si están bien hechos y se mueve a la perfección.	8.4
SONIDO > Aunque la banda sonora tenga unos ritmos bastante machacones, lo cierto es que le pegan a la intensidad de la acción y las carreras.	8.2
JUGABILIDAD > Es el punto más fuerte del juego. Tiene ritmo, intensidad en la acción y emoción en el pilotaje. Se maneja de maravilla.	8.7
DURACIÓN > A pesar de que cuenta con muchos modos y opciones, un juego de carreras debe contar con más variedad de recorridos.	8.0
CONCLUSIÓN > Puede que sea el mejor exponente del género que encuentres para PSP. Está bien hecho, es de los que se juegan sin parar y está al alcance de todo el mundo.	8.5



CHILI CON CARNAGE

AQUÍ HAY TOMATE



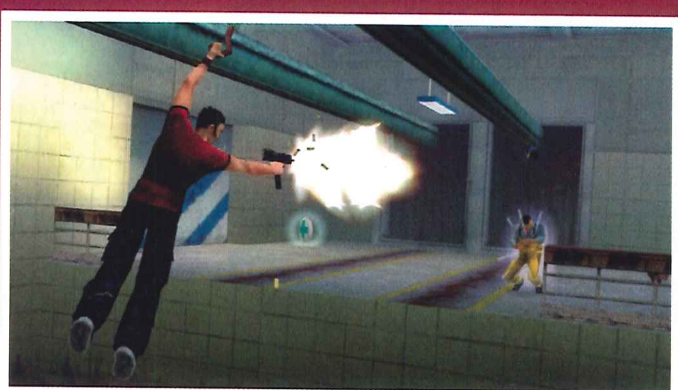


COMPAÑÍA: **EIDOS**
DESARROLLADOR: **DEADLINE GAMES**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **SHOOTER**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **448 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95€**
www.chiliconcarnagegame.com



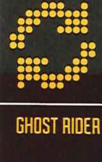
POR **JOHN TONES**

Es asombroso que a estas alturas de la vida de la **PSP** no existan más juegos de acción pura para la portátil de **Sony**. Por eso, se recibe doblemente bien este ***Chili Con Carnage***, que más que una secuela de aquel *Total Overdose* que replicaba las explosivas formas de las películas de Robert Rodríguez pasándolas por el filtro de los *GTA*, es un *remake* en toda regla, puliendo el formato (ahora con estructura de misiones) y acentuando la acción por encima de cualquier otra consideración. Lo más destacado del conjunto, sin duda, es su caricaturesca concepción de la violencia, hasta el punto de que posiblemente éste sea el juego más frenético y grotesco de todo el catálogo de **PSP**: munición prácticamente infinita, premios por encadenar muertes de forma espectacular y una cámara lenta que, literalmente, no tiene límites, para lanzarse en plancha hacia o desde los enemigos. Los dos modos multijugador, El Verdugo y Fiesta, multiplican la vida del juego con festivales de ultraviolencia de tebeo, en la misma consola o vía *Wi-Fi*.



COLGADO Y PELIGROSO > El exceso de pirotecnia, la espectacularidad del fuego cruzado y la facilidad de Ram para esquivar proyectiles enemigos harán fluir grandes dosis de testosterona.

LA ALTERNATIVA





GHOST RIDER

De ambientación muy distinta, pero también abiertamente orientado a la acción pura, las recientes aventuras de Ghost Rider están que arden.







HUMORADAS > El salero nominativo de los combos (otros de nuestros favoritos son «Ganapán» y «Reconstrucción Facial Extrema») es parte del encanto indiscutible de Chili Con Carnage. Y sí, Ram está disparando a un mejicano disfrazado de gallina...

CHILI CON CARNAGE

16+


El sentido del humor y la visión extremada de la violencia. La ambientación fronteriza y los homenajes a Robert Rodríguez.


Los controles son a veces algo rupestres, pero también la ausencia de dos sticks en la PSP tiene parte de culpa.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

	**GRÁFICOS >** Sin espectacularidad, pero muy efectivos. Cero ralentizaciones, variedad de enemigos y pirotecnia más que aceptable.	8.0
	**SONIDO >** Excelente banda sonora de toques chicanos, a cargo de gente como Molotov o Control Machete.	8.0
	**JUGABILIDAD >** Al grano y sin complicaciones. Peca a veces de exceso de sencillez, pero el medido nivel de dificultad engancha y provoca.	8.5
	DURACIÓN > No es muy largo, aunque permite que se repitan las fases más locas para mejorar las estadísticas. Buen multijugador, aunque limitado.	7.5

CONCLUSIÓN > Sencillo y directo como un chupito de Tequila, Chili Con Carnage proporciona algo de locura y salvajismo a una consola que necesita menos monsergas y más desmadre. **8.0**



Engánchate a las nuevas series ...



¿Tu novio les parece un "impresentable" a tus padres?

Parental Control

Ayudaremos a tus padres a organizarte una cita con alguien "normal" para intentar que dejes a tu novio ...

de Lunes a Viernes
13:30 horas
repetición 20:30

¿Qué vas a hacer?

¿5 chicas así poniéndose de acuerdo para triunfar juntas?

Viernes
22:45 horas

Sábados
20:00 horas
repetición

Domingos
13:00 horas
repetición

Puff Diddy se ha buscado 5 chicas de escándalo para montar un grupo pop de lo más cañón. Lo que pasa es que las chicas tienen mucha personalidad y tendrán que aprender a no tirarse de los pelos y grabar un disco...

¿Lo van a conseguir?

MAKING the BAND 3
LAS CHICAS DE DIDDY

Todo esto y más, en MTV



www.MTV.es
wap.mtv.es

disponible en Satélite, Cable y ADSL

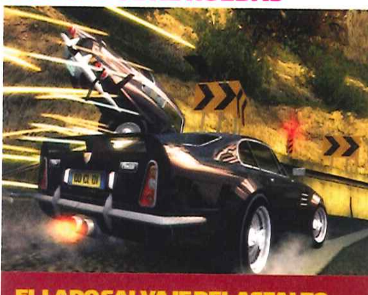
Top Juegos Imprescindibles

PlayStation 2

SUGERENCIAS DEL CHEF

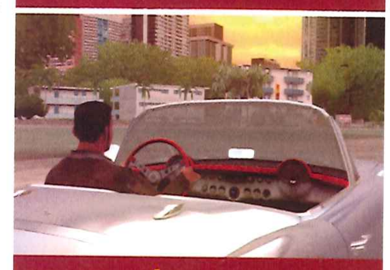
JUEGOS SOBRE RUEDAS





EL LADO SALVAJE DEL ASFALTO
BURNOUT DOMINATOR (EA GAMES)

Arriésgate al máximo y acabarás siendo el campeón en la nueva entrega de Burnout para PlayStation 2 y PSP. Marzo será el mes elegido para su debut.



LA AMBICIÓN AL VOLANTE
TEST DRIVE UNLIMITED (ATARI)

Más de 1.600 Km. de carreteras, más de 30 vehículos de lujo (Lamborghini, Jaguar y Aston Martin entre otras marcas) y un ambicioso modo On-line.



LA REFERENCIA
NEED FOR SPEED CARBONO (EA GAMES)

Ya en las tiendas desde las pasadas navidades, la última edición de la franquicia de EA Games continúa siendo un título a tener en cuenta.



AVENTURA / ACCIÓN

1  **OKAMI**
//////////CAPCOM // 59,95 € // +12AÑOS//
Magia en movimiento gracias a una jugabilidad y unos gráficos de originalidad espectacular.

2  **CANIS CANEM EDIT**
//////////ROCKSTAR // 59,95 € // +16 AÑOS//
El simulador de instituto de Rockstar, una aventura sin polémica y con toneladas de diversión.

3  **SCARFACE: THE WORLD IS YOURS**
//////////VIVENDI UNIVERSAL // 49,99 € // +18 AÑOS//
Revive la película «El Precio Del Poder» en una emocionante aventura para PlayStation 2.

4  **MGS3: SUBSISTENCE**
//////////KONAMI // 46,90€ // +18 AÑOS//
Edición mejorada de la tercera entrega con modo On-line y las dos ediciones para MSX completas.

5  **TOMB RAIDER LEGEND**
//////////EIDOS // 29,90€ // +12 AÑOS//
La arqueóloga más bella recupera el glamour y esplendor que la hicieran triunfar en PSone.

6  **RESIDENT EVIL 4**
//////////CAPCOM // 19,99€ // +18 AÑOS//
Capcom es el rey indiscutible del Survival Horror gracias al mejor Resident Evil de la saga.

7  **SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT**
//////////UBISOFT // 59,95€ // +18 AÑOS//
Ayuda a Sam Fisher a salir de esta encrucijada ganándote la confianza de terroristas y la NSA.

8  **ONIMUSHA: DOD**
//////////CAPCOM // 49,95€ // +16 AÑOS//
Otra franquicia que ha sufrido una evolución que le encumbra en lo más alto de las aventuras.

9  **GOD OF WAR (PLATINUM)**
//////////SONY C.E.// 19,99€ // +18 AÑOS//
El juego más sorprendente de 2005 tenía que ocupar un lugar de honor en esta lista.

10 **YAKUZA**
//////////SEGA-ATARI.// 49,99€ // +18 AÑOS//
Un héroe con actitud en una historia de amor y venganza que te va a hacer vibrar.




CONDUCCIÓN

1  **NEED FOR SPEED CARBONO**
//////////EA GAMES // 59,95€ // +12 AÑOS//
La franquicia líder de la conducción regresa con una nueva bestia del Tuning sobre cuatro ruedas.

2  **FORMULA 1 06**
//////////SONY C.E. // 29,90€ // +3 AÑOS//
No podrás resistirte a vivir toda la intensidad del Mundial como si fueras el mismísimo Alonso.

3  **TOURIST TROPHY**
//////////SONY C.E. // 19,95€ // +3 AÑOS//
Los creadores de Gran Turismo demuestran su maestría en el mundo del motociclismo.

4  **BURNOUT REVENGE**
//////////EA GAMES // 22,95€ // +3 AÑOS//
La última entrega de la franquicia de conducción más arrolladora. No apta para cardíacos.

5 **TEST DRIVE UNLIMITED**
//////////ATARI // 49,95€ // +3 AÑOS//
Recorre más de 1.600 km en coches de lujo con posibilidades de juego On-line.

LUCHA

1  **TEKKEN 5**
//////////NAMCO // 19,99€ // +12 AÑOS//
En esta edición del Torneo del Puño de Hierro la competición se mantiene al más alto nivel.

2  **NARUTO: ULTIMATE NINJA**
//////////ATARI // 49,99€ // +16 AÑOS//
Uno de los pocos títulos basados en un manga que traspasa las fronteras del país nipón.

3  **DRAGON BALL Z: BUDOKAI T. 2**
//////////ATARI // 59,99€ // +16 AÑOS//
El mejor Dragon Ball, con más personajes, escenarios y una jugabilidad incontestable.

4  **MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON**
//////////MIDWAY // 44,95€ // +18 AÑOS//
Todos los luchadores de la saga, minijuegos a porrillo y el inconfundible sello de Mortal Kombat.

5 **SOUL CALIBUR III**
//////////NAMCO // 19,99€ // +16 AÑOS//
Editor de luchadores, misiones y viejos conocidos junto a nuevos fichajes. Todo un lujo.

JUEGOS QUE TE HARÁN COMPRAR UNA PS3



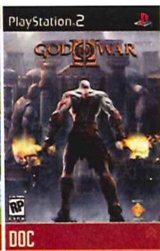
EL HÉROE SE HACE VIEJO
METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Todavía no hay fecha definitiva para estos tres títulos, pero se encargarán de eliminar cualquier tipo de indecisión para comprar una PS3. El primero, MGS4 ha dejado alucinado a medio mundo con los vídeos que Kojima va mostrando con cuentagotas.



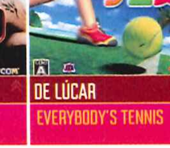








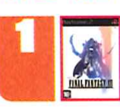


NUESTROS FAVORITOS

THE ELF	FINAL FANTASY XII
R. DREAMER	OKAMI
LAST MONKEY	ROGUE GALAXY
JOHN TONES	GOD HAND
DE LÚCAR	EVERYBODY'S TENNIS
DOC	GOD OF WAR II
SUPERNENA	OKAMI
ANNA	RAYMAN RAVING RABB.
NEMESIS	GODHAND

RPG / ESTRATEGIA





1 FINAL FANTASY XII
///////// SQUARE ENIX // 59,95€ // +16AÑOS//
Posiblemente el mejor Final Fantasy de la historia, en exclusiva para PlayStation 2.



2 KINGDOM HEARTS II
///////// SQUARE ENIX // 59,95€ // +12 AÑOS//
Sora, Donald y Goofy se embarcan en una nueva aventura en un mundo mágico.



3 DRAGON QUEST: EPDRM
///////// SQUARE ENIX // 29,95€ // +12 AÑOS//
Por fin la gran saga RPG traspasa las fronteras japonesas y aterriza en Europa.



4 FINAL FANTASY X-2 (PLATINUM)
///////// SQUARE-ENIX // 19,95€ // +12 AÑOS//
Yuna regresa, y esta vez acompañada. Música, amor y poder femenino en un gran RPG.



5 XENOSAGA II: JVGUB
///////// NAMCO // 59,99€ // +12 AÑOS//
La segunda entrega de la Space Opera de Namco, se inspira en textos de Nietzsche.

DEPORTES



1 PES 6
///////// KONAMI// 59,95 € // +3 AÑOS//
El fútbol de alta escuela de «Seabass» Takatsuka recupera toda su esencia de hardcore gamer.



2 FIFA 07
///////// EA SPORTS // 44,95 € // +3 AÑOS//
EA Sports le pisa los talones a Konami con un FIFA de alto voltaje, ¿será el nuevo rey?



3 TONY HAWK'S PROJECT 8
///////// ACTIVISION // 59,95 € // +16 AÑOS//
El rey del monopatín continúa haciendo cabriolas en su enésima aparición en consola.



4 NBA 2K7
///////// 2K SPORTS // 39,95€ // +3 AÑOS//
Otra forma de entender el deporte de la canasta, con la mejor liga de baloncesto del mundo.



5 NBA LIVE 07
///////// EA SPORTS // 59,95€// +3 AÑOS//
Gasol a la cabeza del mejor baloncesto mundial. Pero falta la selección campeona del mundo.

SHOOTER



1 CALL OF DUTY 3
///////// ACTIVISION // 59,95€ // +16 AÑOS//
Toma las playas de Normandía en el juego más espectacular de la Segunda Guerra Mundial.



2 BLACK
///////// EA GAMES // 19,95€ // +16 AÑOS//
Algunos lo califican como el Burnout del género shooter. Acción a raudales y muchas balas.



3 CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
///////// ACTIVISION // 29,95€ // +16 AÑOS//
Dentro de los títulos que recrean la Segunda Guerra Mundial, éste es una auténtica joya.



4 BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
///////// EA GAMES // 19,95€ // +16 AÑOS//
Pocos shooters pueden competir en variedad con este juego, sobre todo en vehículos.



5 MOH: EUROPEAN ASSAULT
///////// EA GAMES // 22,95€ // +16 AÑOS//
El último capítulo de la serie deslumbra una vez más con las aventuras de un soldado americano.

PARTY GAMES



1 SINGSTAR: LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL
///////// SONY C.E.// 59,99€-29,99€ // +3 AÑOS//
Para ti que no eres joven, para que enseñes a tus hijos lo que escuchabas en los dorados 80.



2 GUITAR HERO II
///////// ACTIVISION // 79,99€-49,95€ // +12AÑOS//
Nueva edición del juego más rockero de PlayStation 2, con nuevo modelo de guitarra y todo.



3 SINGSTAR ROCKS!
///////// SONY C.E.// 59,99€-29,99€ // +12 AÑOS//
Si quieres que tus reuniones en casa sean una fiesta, no te quedes sin esta entrega.



4 BUZZ! EL GRAN CONCURSO DE DEP.
///////// SONY C.E. // 59,99€-39,99€ // +3 AÑOS//
Para aquellos que opten por un divertimento más pausado pero con la misma rivalidad.

5 EYETOY: PLAY SPORTS
///////// SONY C.E. // 59,99€ - 39,99 € // +3 AÑOS//
Extensísima recopilación de minijuegos deportivos para ponerse en forma con la cámara de PS2.

UN NUEVO HÉROE
DEVIL MAY CRY 4

Capcom también se une al club de títulos que harán que te rasques el bolsillo. El cuarto capítulo de la franquicia no está protagonizado por Dante, sino por Nero, un joven guerrero que se encargará de mantener al mal a raya. Acción y espectáculo garantizados.



HEREDERO DEL PRÍNCIPE
ASSASSIN'S CREED

Por último, 2007 verá nacer una nueva serie de la mano de los creadores de Prince Of Persia. Assassin's Creed es uno de los juegos más prometedores para PlayStation 3, un fantástico viaje a Tierra Santa con muchas sorpresas.

TOP 10 PlayStation 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

1. FINAL FANTASY XII (SQUARE ENIX)
2. PES 6 (KONAMI)
3. OKAMI (CAPCOM)
4. NEED FOR SPEED CARBONO (EA GAMES)
5. KINGDOM HEARTS II (SQUARE ENIX)
6. FIFA 07 (EA SPORTS)
7. CALL OF DUTY 3 (ACTIVISION)
8. SINGSTAR: LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL (SONY C.E.)
9. TEST DRIVE UNLIMITED (ATARI)
10. NARUTO ULTIMATE NINJA (ATARI)

LOS MÁS VENDIDOS GAME
DEL 1 AL 31 DE ENERO

1. PES 6 (KONAMI)
2. NEED FOR SPEED CARBONO (EA GAMES)
3. TEKKEN 5 (PLATINUM-SONY C.E.)
4. BUZZ! EL GRAN CONCURSO DEP. (SONY C.E.)
5. FIFA 07 (EA SPORTS)
6. SINGSTAR: LA EDAD DE ORO DEL... (SONY C.E.)
7. GRAN TURISMO 4 (PLATINUM-SONY C.E.)
8. NEED FOR SPEED M. W. (PLATINUM-EA GAMES)
9. CALL OF DUTY 3 (ACTIVISION)
10. ERAGON (VIVENDI UNIVERSAL)

ENVÍA TU TOP



POR FCO. JAVIER SUÁREZ

1. PES 6 (KONAMI)
2. FIFA 07 (EA SPORTS)
3. NEED FOR SPEED CARBONO (SQUARE ENIX)
4. SILENT HILL COLLECTION (KONAMI)
5. CALL OF DUTY 3 (ACTIVISION)
6. CANIS CANEM EDIT (TAKE 2)
7. TEKKEN 5 (SONY C.E.)
8. GUITAR HERO 2 (ACTIVISION)
9. TEST DRIVE UNLIMITED (ATARI)
10. DRAGON BALL Z: B.T.2 (ATARI)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a **[ps2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**



NUESTROS FAVORITOS


THE ELF
METAL SLUG ANTHOL.


R.DREAMER
POP: RIVAL SWORDS


JOHN TONES
CHILI CON CARNAGE


DE LUCAR
BOMBERMAN


DOC
PIRATES!


ANNA
MEGA DRIVE COLLECT.


LAST MONKEY
PIRATES!


NEMESIS
THE WARRIORS

PSP

A TOPE CON LOS... JUEGOS DE CÓMIC



300: MARCH TO GLORY

GUERRAS ESPARTANAS



Basado en la película 300, inspirada a su vez en el cómic del mismo nombre de Frank Miller, Collision Studios ha desarrollado un título de acción en el que, como su título indica, trescientos soldados espartanos liderados por Leónidas, lucharán contra las huestes persas del rey Jerjes. Podrás luchar solo o junto a una falange. A la venta a lo largo de este año.



GHOST RIDER

EL MOTORISTA FANTASMA

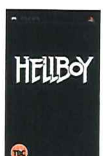
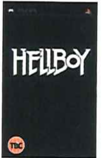


Carreras y combates a partes iguales que se recrean en un entorno digital del universo de Ghost Rider, uno de los superhéroes de la Marvel.



HELLBOY.

EL HÉROE DE MIGNOLA

Del catálogo de Mike Mignola, y directamente a PSP, después de haber pasado por las manos de Guillermo del Toro, llega Hellboy.

LOS INESPERADOS



MEMORIAS DE PC ENGINE
CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

Por primera vez en Europa y PSP se publica Castlevania: Rondo Of Blood. Konami ha añadido gráficos en 3D. El jugador podrá desbloquear versiones píxel-perfect de la entrega original del juego y Castlevania: Symphony Of The Night.



RESURGE LA POLÉMICA
MANHUNT 2

A Rockstar le gusta estar en el candelero. Ahora acaba de anunciar la segunda parte de su controvertido título: Manhunt. La compañía promete mantener el suspense y estilo que le hicieron tan famoso. Se le espera para este verano.



SEGA INVADE PSP
CRAZY TAXY: FARE WARS

También para la llegada del estío Sega tiene preparada una versión de Crazy Taxi para la portátil de Sony. Además del clásico modo arcade, en Crazy Taxi: Fare Wars vas a encontrar modos para dos jugadores vía ad hoc.



PlayStation®2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



1 TEKKEN: DARK RESURRECTION (NAMCO BANDAI)
2 GTA VICE CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE 2)
3 PRO EVOLUTION SOCCER 6 (KONAMI)
4 MEDAL OF HONOR HEROES (EA GAMES)
5 FIFA 07 (EA SPORTS)
6 THE WARRIORS (TAKE 2)
7 KILLZONE: LIBERATION (SONY C.E.)
8 SEGA MEGA DRIVE COLL. (SEGA)
9 SID MEIER'S PIRATES! (2K GAMES)
10 PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS (UBISOFT)

LOS MÁS VENDIDOS



DEL 1 AL 31 DE ENERO



1 PRO EVOLUTION SOCCER 6 (KONAMI)
2 GTA VICE CITY STORIES (ROCKSTAR)
3 LOS SIMS 2 MASCOTAS (EA GAMES)
4 DAXTER (SONY C.E.)
5 WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 (THQ)
6 TEKKEN: DARK RESURRECTION (SONY C.E.)
7 FIFA 07 (EA SPORTS)
8 MEDAL OF HONOR HEROES (EA GAMES)
9 MOTO GP (SONY C.E.)
10 NBA LIVE 07 (EA SPORTS)

ENVÍA TU TOP

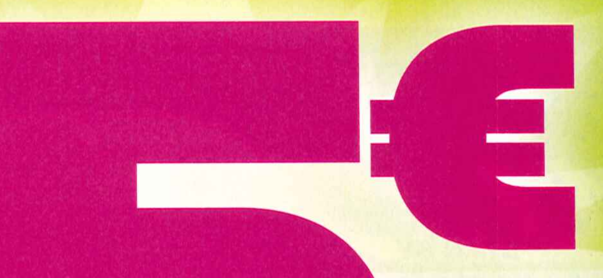



POR MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ

1 GTA: VICE CITY STORIES (ROCKSTAR)
2 TEKKEN DARK RESURRECTION (SONY C.E.)
3 FIFA 07 (EA SPORTS)
4 PES 6 (KONAMI)
5 PURSUIT FORCE (SONY C.E.)
6 MEDAL OF HONOR HEROES (EA GAMES)
7 LOCOROCO (SONY C.E.)
8 FORMULA ONE 06 (SONY C.E.)
9 KILLZONE LIBERATION (SONY C.E.)
10 GANGS OF LONDON (SONY C.E.)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a [ps2@grupozeta.es] o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**

DESCUENTO DE



AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

CÓMO CONSEGUIRLO

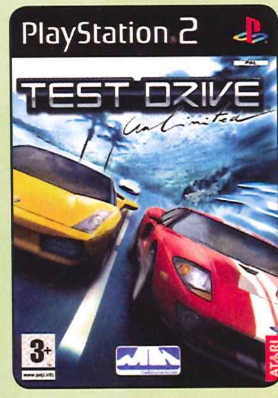
POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C./Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

EN TU TIENDA

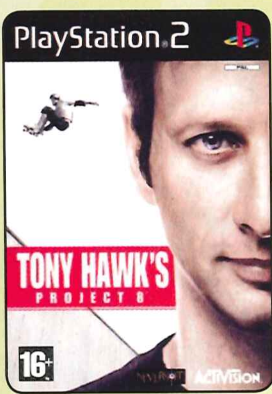
Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

PS2



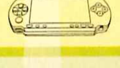
PVP RECOMENDADO 49,95 €

LECTOR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA **44,95 €**



PVP RECOMENDADO 59,95 €

LECTOR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA **54,95 €**

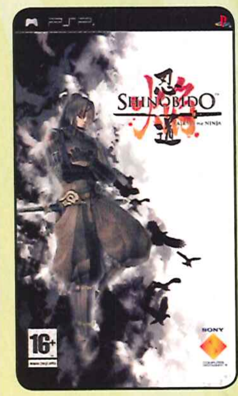


PSP



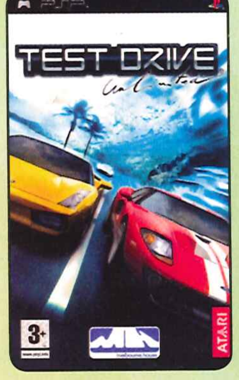
PVP RECOMENDADO 49,95 €

LECTOR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA **44,95 €**



PVP RECOMENDADO 49,95 €

LECTOR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA **44,95 €**



PVP RECOMENDADO 49,95 €

LECTOR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA **44,95 €**

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

TEST DRIVE UNLIMITED
☐ AÑADIR AL PEDIDO

TONY HAWK'S PROJECT 8
☐ AÑADIR AL PEDIDO



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS
☐ AÑADIR AL PEDIDO



SHINOBIDO
☐ AÑADIR AL PEDIDO



TEST DRIVE UNLIMITED
☐ AÑADIR AL PEDIDO



NOMBRE .... APELLIDOS .... EDAD ....
DIRECCIÓN .... Nº .... PISO ....
POBLACIÓN .... CIUDAD .... CÓDIGO POSTAL ....
TELÉFONO .... NIF .... E-MAIL ....

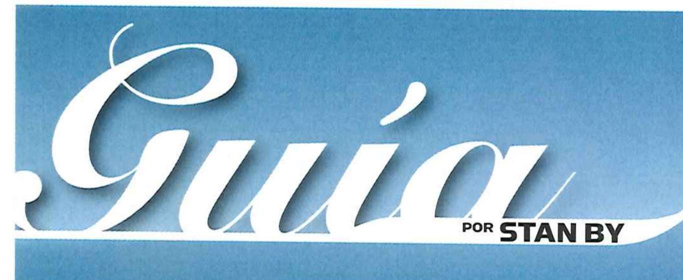
☐ **CONTRA REEMBOLSO URGENTE**
ESPAÑA 4 € // BALEARES 5 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE MARZO DE 2007

PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



CUPÓN DE PEDIDO



ŌKAMI

APRENDE A SALIR AIROSO DE PUZZLES, LUCHAS SIN CUARTEL, MISIONES ALTERNATIVAS, IMPRESIONANTES JEFES FINALES Y TODAS LAS TÉCNICAS QUE PUEDES Y DEBES APRENDER CON EL PINCEL SAGRADO. POR LO MENOS, SI ENTRE TUS INTENCIONES PARA LOS ÚLTIMOS COLETAZOS DEL INVIERNO ESTÁ TERMINAR CON LA BESTIA OROCHI, Y SU REINADO DE OSCURIDAD Y TERROR EN LA BELLA TIERRA DE NIPPON.

Imagínate una aventura como The Legend of Zelda, pero basada en el panteón mitológico del sintoísmo japonés. Con Okami podrás vivir la titánica lucha entre las fuerzas del bien y del mal, encarnando a una mística diosa loba: Amaterasu.



[PS2]

COMPAÑÍA: **CAPCOM**
GÉNERO: **AVENTURA**
MEMORY CARD: **169 KB**
HTTP://WW2.CAPCOM.COM/OKAMI

INTRO

En esta guía, de uno de los juegos más largos que nos hemos echado a la cara recientemente, vamos a incluir los pasos necesarios para superar la aventura principal y los sub-eventos más destacados que aporten recompensas sabrosonas. En Okami, Amaterasu recorrerá escenarios



repletos de cosas que hacer: desenterrar tréboles de la suerte, alimentar animales, revivir árboles... Todo esto aporta Praise, que se utiliza para mejorar las habilidades de la loba, pero aquí lo dejaremos a la libre exploración del jugador. En caso de tener importancia especial, se reseñará en la guía. También hay una serie de cofres, a la vista o enterrados, que contienen tesoros de diversa índole: la mayoría sólo sirven para obtener dinero (y no los indicaremos) aunque en otros, Amaterasu encontrará Stray Beads. Coleccionando las cien repartidas por todo el juego, se logra una gran recompensa: invencibilidad. Todas las Beads no están en cofres, algunas las entregan personajes tras realizar algunas acciones. Éstas también estarán convenientemente explicadas. Una última anotación: los tréboles se hallan por la columna de luz que desprenden y al desenterrarlos hay que revivirlos con el pincel. Algunos son inaccesibles en los primeros momentos y no podrás alcanzarlos hasta más adelante en el juego. Por último, los cofres enterrados se encuentran mejor de noche, ya que también desprenden luz. Nuestro consejo, esperar a que caiga la noche en cada escenario (o crearla cuando se tenga la técnica apropiada) para buscarlos. Como con los tréboles, algunos no podrán alcanzarse hasta más adelante.

PRIMEROS PASOS

Tras las escenas introductorias, atraviesa la puerta de luz para entrar a la fase Tutorial. Issun explicará los controles básicos. Sigue hacia el puente, usa el Origin Mirror para salvar, y cruza el puente. Rompe las vasijas para conseguir Yenes (y hazlo siempre, si no acabas hasta las narices, durante todo el transcurso del juego), gira a la derecha y luego ve hacia el Norte. Salta al montículo por donde no hay valla y abre el cofre. Sigue por el puente roto. Al otro lado, sube la colina este. Aparece tu primera constelación. Sigue las instrucciones para conseguir tu primera técnica (siempre hay que dibujar con un punto las estrellas que faltan). Baja al río y usa el nuevo poder para cruzarlo. Abre el cofre, sigue por la puerta y por el camino ascendente. Al llegar a la Fuente de Nagi, nada hacia un hueco al este, abre el cofre y consigue la primera Stray Bead. Sigue hasta la Cueva de Nagi y reconstruye la espada de la estatua. Otra constelación y otra técnica: Power Slash. Sigue las instrucciones y recorre el camino de vuelta hasta tu primer combate (advertencia sobre los combates: no reincidiremos en ello, pero es importante eliminar a cada enemigo con una especie de Fatality Floral). Justo antes de morir, los demonios salen disparados por el aire. Es el momento de hacer un power slash (aunque con algunos enemigos hay que usar otra técnica) y caerá un Dragon Fang. Estos colmillos pueden canjearse en varios puntos del juego por artefactos muy útiles... Truco: pueden obtenerse Dragon Fangs pulsando X en las pantallas de carga y consiguiendo que aparezcan



huellas grandes en lugar de pequeñas, o llenando las pantallas en blanco de decenas de huellas... practica. Tras el combate, corre hasta Kamiki Village.

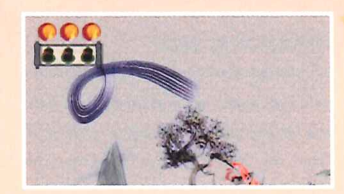
Con la nueva técnica, corta la fruta del árbol. Baja por la colina y en el cruce ve a la izquierda. Sube hasta la plataforma de madera y tras el comentario, baja por el otro camino. El pueblo sigue hecho un desastre, necesitas subir de nuevo a la plataforma. Allí, dibuja un círculo en el cielo. Voilà: sol y combate. Del cofre consigues la primera bolsa de semillas y podrás alimentar tu primer grupo de animales. La comida la podrás comprar a los comerciantes, y cada tipo de animal prefiere una en concreto (a veces varias). Corre de tu cuenta explorar cada escenario en busca de grupos de animales (recomendación: explora de noche y de día en su busca; aunque no es vital alimentarlos, hacerlo da buenas cantidades de Praise). Baja y habla con Kumoso. Lucha con los Imps hasta que Kumoso te felicite (es importante para más adelante). Junto a Kumoso hay unas vigas que esconden dos cofres, el de más abajo tiene Stray Bead (y puede alcanzarse con doble salto contra la pared...). Baja al pueblo, juega al minijuego de desenterrar nabos (desentierra uno, llena a Mushi Mama de tinta para retrasarla y desentierra otro, repite hasta conseguirlos todos -el último tienes que morderlo con Triángulo-). Es necesario completar el juego para más adelante. Habla con Mrs. Orange junto al río y reconstruye su cuerda de tender (dibuja una línea entre los dos postes). Luego, dibuja un sol cerca de la ropa (te invitará a unos pasteles en su casa que llenan tu Astral Pouch). Ve a la entrada del pueblo y habla con el comerciante junto a la gran roca. Vence el combate que sigue (advertencia: algunos enemigos se cubren, usa power slash para romper su bloqueo... y, en general, cuando un enemigo se vuelve gris, es el momento de atacar con todo) y ve a la casa de Susano. Golpea la jarra al fondo, baja al sótano y golpea a Susano. Llévale a la roca, síguele a su campo de entrenamiento y luego ve a hablar con Kushi (la chica del Sake). Reconstruye el molino de agua, habla con ella y lleva el sake a Susano. Habla con él y usa power slash con los dummies y la roca en el momento indicado. Ahora podrás comerciar con el mercader (compra algo de comida si quieres alimentar animales... pescado no te hace falta de momento) y explorar el pueblo (tesoros, tréboles, animales).

Ve a Shinshu Field, sin llegar a las zonas contaminadas, y sigue por el camino de tierra hasta el cruce (los Demon Scrolls inician combates... tú decides si te apetecen o no). Ve a la izquierda (norte), cruza el puente de madera y entra en la cueva. En Hana Valley sigue por el camino (habrá algún combate), cruza el puente y entra por el túnel. Cuidado con los Evil Trees: cuanto te lancen su fruta, usa power slash sobre ella para aturdirles. Sigue subiendo hasta la cueva. Dibuja un sol en el mural y sigue por donde fue Susano. Rompe la puerta oeste y avanza hasta Susano. Haz de nuevo el paripé de cortar lo que debería cortar él y, cuando se vaya, rueda la esfera hasta la habitación anterior. Súbela al pequeño estanque y luego dibuja un sol desde el punto indicado. Otra constelación, y recibes el



poder Bloom. Dibuja un círculo alrededor del Guardian Sapling. Tras la escena, regresa hacia Shinshu. Ahora puedes florecer los Evil Trees tras atontarlos. Sigue hasta una zona de hierba contaminada. Rellena con el pincel las zonas oscuras para regenerar la zona. También puedes alimentar animales y revivir árboles (si los revives todos, obtendrás tu primer Sun Fragment -cada tres recogidos te dan una porción más de energía- de un cofre que aparece de la nada), así como encontrar varios tréboles y un Stray Bead enterrado en la cueva.

En Shinshu, corre al Sapling y revívelo. Tras ello, explora la zona alimentando animales y demás (hay muchos animales... desde el momento que puedas, intenta llevar unas 10 bolsas de cada tipo siempre encima). Verás también Devil Gates, casitas endemoniadas. Entra en ellas y vence a los demonios para regenerar la zona. Cerca del acantilado verás un letrero que indica «To Pyrotechnist's House». Ve para allá de noche y entra en la casa de Tama. Tras el diálogo, imita el dibujo de la pared



con el pincel, aparecerá un constelación y aprenderás la técnica Cherry Bomb (bombas, vaya). Ahora puedes romper muros o suelos resquebrajados. Cruza el puente colgante y baja a la playa. Por aquí hay un Stray Bead enterrado (en total hay cuatro que puedas obtener en

Shinshu: ésta, otra tras el dojo, otra junto al Sapling y otra enterrada en la esquina noroeste). Entra en la capilla, habla con Mika y recibe la Wanted List de monstruos. Al salir te toparás con el primero. Al resto puedes buscarlos ahora o esperar a ganar alguna técnica más. Sea como fuere, sólo salen de noche, y tienes que enfrentarte a Demon Scrolls hasta que encuentres todos los monstruos buscados. La recompensa es Gold Dust, que sirve para potenciar las armas (un Gold Dust por arma... y el consejo vehemente es usar uno con cada arma que vayas a utilizar). Al subir de la playa, sigue recto hasta el Dojo, en el que puedes aprender nuevas técnicas. Te recomiendo comprar ya Fleetfoot y 4 Winds (15.000 Yenes en total). Durante la lección, con que hagas la técnica una vez basta y puedes irte. Cuando hayas explorado a gusto Shinshu (ya sabes, alimentando, desenterrando, etc.), vuelve a Kamiki. Cerca



del Origin Mirror, habla con Kumoso y ve a revivir los quince árboles (él llevará la cuenta, pero no tienen pérdida... todos los árboles negros). Al hacerlo, sube a la plataforma de Mr. Orange y haz florecer los capullos en el árbol (buena práctica para hacer círculos). Otra constelación y otra técnica: hacer nenúfares sobre el agua. Ahora puedes acceder a las islas de Kamiki (en una de ellas, Stray Bead) y llegar a Agata Forest. Primero, sube al Sapling del pueblo y corta la fruta. Tras ello, ve a la zona marcada en el mapa de Shinshu, y usa los nenúfares para llegar al muro resquebrajado del túnel. Bomba y adentro.

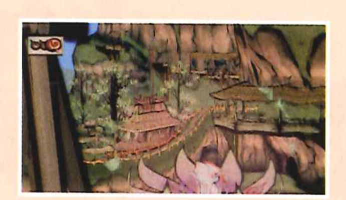
PRIMEROS BOSSES

Baja las escaleras hasta la playa y entra en la cueva y en la casa (Stray Bead dentro). No merece la pena pagar a Madame Fawn, así que sal de la cueva y ve hacia el este por la cornisa de tierra hasta otra cueva. Bombardea el muro dentro y revive al Sapling. Abre el cofre para conseguir Devout Beads y equipa las armas como gustes (más adelante, cuando tengas más, podrás ir cambiando de combinación dependiendo de las circunstancias). Al salir te enfrentas a Waka: mantén la distancia (con él y con el agua), Power Slash las dagas que te lance y golpéale cuando esté aturdido. Tras el combate, explora el bosque. Aquí hay capullos que pueden hacerse florecer para conseguir tesoros (Giant Buds). Explora las islas hasta



hablar con Kokari. Completa el minijuego de pesca y deja que Kokari se quede la llave si quieres seguir explorando. Entre otras cosas, hay un comerciante de Dragon Fangs (aunque recomiendo esperar a tener 50 para conseguir el Golden Lucky Cat), animales, tréboles y dos Stray Beads (al norte de la puerta a Tsuta Ruins y tras la casa del centro del lago). Si ya lo has hecho, golpea al crío, recoge la llave y ve a Tsuta Ruins. Una vez dentro, no toques el agua. En el cruce, ve a la derecha y, en la siguiente habitación, vigila los Evil Trees. Sigue el camino (por aquí hay dos tréboles), supera el agua y sigue hacia el norte, bajando la cuesta. Aparecerá un nuevo enemigo, al cual has de hacer florecer, cuando lo indique un gran círculo, para acabar con él. Verás una esfera que ahora sí puede moverse: bájala hasta el interruptor y cruza la puerta que se abre. Tras el combate, dibuja un sol. Sube por los hongos creciditos, bombardea un muro y sigue por el camino. Al llegar a una pasarela, ésta comenzará a desintegrarse. Usa el Dash (si compraste la técnica Fleetfoot) para pasar directamente a segunda (Ammy tiene tres velocidades) y corre hasta una puerta para la que necesitas una llave. Salta de la plataforma y conocerás a Blockhead. Golpéale, memoriza los puntos que aparecen, y reprodúcelos en orden con el pincel. Coge la llave y sube de nuevo (en una de la plataformas para subir hay un muro negro... bombardea y encuentra Stray Bead). Usa la llave y sigue por la puerta hacia el este hasta un puente roto. Regenéralo, salva si quieres y ve por la puerta este. Aquí, acaba con las Devil Gates y, luego, pinta otro sol. Usa los hongos para subir y corre por la cornisa hasta unas estatuas que están contaminando el agua. Golpéalas. Cae por la catarata (nada más caer, da la vuelta y en una caverna encontrarás Stray Bead). Terminarás en la primera gran habitación del mapa, donde hay unos pequeños nuevos islotes. Úsalos para llegar a la luz. Dentro, regenera las zonas de hierba y aparecerá una nueva constelación: aprendes la técnica Vine (con ella puedes conseguir otro Stray Bead antes de continuar: vuelve a la habitación de la esfera y verás unas Konohana Blossom que te llevarán al Bead). Tras explorar (si quieres) las ruinas para alcanzar algún que otro trébol con la nueva técnica, vuelve a la habitación de las blossoms y úsalas para llegar a lo más alto. Tras la puerta, usa más flores hasta llegar a una estructura con ganchos. Usa el Vine para enganchar flores con los ganchos y salta al agujero... Abajo, sigue por el camino, atraviesa la Golden Gate y enfréntate a Spider Queen. No es complicado... corre en círculos y ve enganchando flores a los ganchos que la araña tiene detrás. Al enganchar dos, quedará atrapada y podrás acercarte y golpear con todo. Repite hasta ganar.

De vuelta a Agata Forest, puedes usar la nueva técnica para encontrar otras dos Stray Beads (busca las flores para engancharte en las islas y en el estanque tras subir la rampa del comerciante). Tras ello, reúnete con Kokari en el puente roto (cerca del comerciante de Dragon Fang). Empezará un minijuego puñetero: sobre un tronco, recorres a toda velocidad el río y tienes tres minutos para pararlo. Tendrás que estar atento y en cuanto veas una flor en una orilla, detener la acción con la brocha y enganchar una flor a cada uno de los seis ganchos del tronco. Tras esto, llegarás a Taka Pass. Habla con los tipos a la izquierda del camino, y sigue por él hasta un muro resquebrajado a la izquierda. Tras él, te enfrentarás de nuevo a Waka. Usa la misma táctica que antes. A la derecha hay un poco de agua con un cofre que contiene una Stray Bead (usa Power Slash). Sube por la rampa y sal de la cueva. Fuera, llega hasta el puente roto, regenéralo y revive al Guardian Sapling. Por aquí hay varios animales y algunas flores que usar para conseguir



un par de tesoros y trébol. Vuelve al nivel inferior del mapa y sigue la rutina habitual: eliminar Devil Gates, alimentar, etc. No lejos del Origin Mirror encontrarás unos agujeros en la tierra y varios topos con los que hacer un minijuego: has de golpear a su líder (el de azul) adivinando de qué agujero va a salir. Tras golpearle tres veces, suelta un objeto. Llévaselo a uno de los tipos de la entrada de Taka Pass: te dará un Golden Mushroom, importante más adelante. En la casa de los Cutters hay un Stray Bead enterrado y cerca un Devil Gate que permite revivir la Mermaid Spring (estos estanques sirven para teletransportarse de un escenario a otro). Hay otro Stray Bead enterrado en este mapa, al oeste. Cuando termines, ve a Kusha Village. Aquí no podrás usar de momento el pincel. Compra un par de cosas del comerciante: un Pinwheel por 1000 Yenes, y, si puedes, los Gold Dust (para potenciar armas) y el Infinity Judge. Ve por el camino que sube hacia el oeste hasta las escaleras de piedra, y habla con la Princesa Fuse. Comenzará una pelea, sin pincel, pero no muy complicada. Tras la batalla, y antes de buscar a los Canine Warriors, puedes explorar el pueblo, como siempre. Junto a la casa de la princesa



hay una Stray Bead enterrada, además de varios tesoros y tréboles por el pueblo. Usando una flor Konohana, llegas a una pasarela de madera. Entra a la cueva que encontrarás y alimenta a Ko (desde el menú). Sal de la cueva y ve al oeste, saltando desde la plataforma. Sigue hacia el oeste y al llegar a un puente el Canine Tracker se vuelve loco. Salta en esa dirección y habla con Kumoso (de nuevo, lucha hasta que te felicite). Bombardea el muro y alimenta a Rei. Salta por la cornisa y ve hacia el oeste hasta encontrar a Mr. Bamboo. Junto a su casa (Stray Bead dentro), corta un bambú enorme y alimenta a Chi. Ve a la plaza del pueblo y habla con la chica triste. Regenera el jardincito y aparece Shin. Aliméntale. Antes de volver a Fuse, entra en la posada y busca en el piso de arriba a Haruka (tendrás que golpear una puerta, salir, volver a entrar, y buscarla en una habitación), que te dará la Wanted List de Taka Pass (misma estrategia que en Shinshu... buscar a los monstruos de noche). Al llegar a Fuse, lucha con Tei: apártate cuando empiece a brillar, ya que es entonces cuando ataca. No tiene más misterio. Tras esto, vuelve a Taka Pass.

Ve a la casa de los Cutters, de noche. Por la parte de atrás, sube por un tronco, usa

una bomba en el suelo y entra. Muerde a Mrs. Cutter y arrástrala al haz de luz. En la lucha que sigue, espera a que los Cutters se lancen contra el suelo, quedando atontados y a tu merced. Tras la pelea, lleva a Chun a Sasa Sanctuary. En el piso de arriba, en la habitación del comerciante hay un Stray Bead (pinta el ojo que falta de la cabeza grande). Ve al ascensor y sube al piso superior. Tras hablar con Old Jamba, baja y ve por el pasillo al este de la entrada a jugar un minijuego: tienes tres minutos para llevar a Mr. Bamboo al fondo de la cueva. Cada capullo que encuentres contiene un bonus de tiempo. Éste no tiene mucho misterio, simplemente ábrete paso hasta el nivel más profundo. Tras el juego, aparece otra constelación y aprendes la técnica del Waterspout. Úsala para llenar de agua el tubo de bambú y ve por el pasadizo que se abre. Habla con Crybaby Tai y sigue al Canine Tracker. En la explanada, corta el bambú de la izquierda, y lucha contra Gi (misma táctica que con Tei). Obtendrás el Duty Orb. En la pequeña habitación, al fondo hay un Stray Bead. Vuelve al estanque para recibir tu primera Mermaid Coin. Puedes volver a Agata usando el estanque o a pata (dándole,



de paso, el Pinwheel al Tea Master en la entrada de Taka).

En Agata, ve a la Mermaid Spring y llena el barril de Kushi de agua. Tras la pelea que sigue, aparece el Canine Tracker (antes de seguirlo puedes ir a la cueva de la adivina y apagar los cofres ardiendo para conseguir otro Stray Bead). Síguelo hasta Kokari. Ayúdale con la pesca y aparecerá otra constelación: técnica Crescent. Ya puedes hacer que anochezca cuando quieras (y también que amanezca...). Dibuja una luna y lucha con Jin. Misma táctica que con los perros anteriores, aunque Jin puede hacer agujeros en el suelo. Evítalos. Tras obtener el Justice Orb, ve a Shinshu. No es mal momento para completar la Wanted List (si no lo has hecho ya). También puedes hacer una carrera con Ida (tan sólo síguele y golpéale) que vendrá bien para más adelante. El Nameless Man, además, te dará vasijas que puedes ofrecer a las estatuas que Issun comentó anteriormente que esperan ofrendas (de momento, sólo puedes hacer tres, y el señor sin nombre sólo hace una por día). De aquí ve a Kamiki Village y sigue al Canine Tracker (aunque bien puedes antes usar las Konohana Blossom cerca del Origin Mirror para hacerte con otro Stray Bead). Si no hiciste el minijuego de los rábanos, es el momento, porque Habayusa no hablará contigo si no lo has hecho. Cuando lo hayas hecho habla con él y lucha de nuevo (sólo de noche) para obtener el Loyalty Orb. Vuelve a Kusa



Village, habla con la princesa en su casa, y ve al Gale Shrine.

Una vez dentro, sigue el camino hasta la habitación circular y elige el camino norte. Acaba con la Devil Gate, coge la llave y ve por el camino oeste de la habitación circular. Tras unos molinos, abre la puerta y usa el elevador. Pon una bomba en el centro, apártate de la plataforma sin entrar en el segundo piso y pon otra para que suba al tercero. Salta al hueco para coger una Stray Bead (entre otras cosas). Vuelve arriba (usando la luz), usa de nuevo el ascensor y entra en el segundo piso. Acaba con el Scroll, coge la llave y vuelve al ascensor. Una vez en el tercer piso, abre la puerta y sube por las escaleras hasta el gran molino. Pinta en el cielo sobre las líneas de viento en la dirección opuesta, tres veces: aparece otra constelación y obtienes el poder Galestorm. Vuelve abajo (puedes apagar cofres con el viento... en el segundo piso hay una Stray Bead), y usa el viento con el molino. Colócate frente a él, gira la cámara para verlo de frente y sopla viento sobre él. La pasarela se mueve, sigue por el nuevo



camino y, algo más adelante, usa una Konohama blossom. Sobre las vigas hay varios tesoros que puedes coger usando flores o saltando sobre estandartes (que puedes colocar en horizontal usando el viento), así como ratones que alimentar. Cuando termines, salta abajo y cruza por la puerta oeste, apagando el fuego con el pincel. Te enfrentarás a Crimsom Helm. No podrás dañarlo hasta que se desprenda de su armadura. Golpea hasta que lo haga, apaga las llamas de su cuerpo y golpéale más. Repite hasta que muera. Después, haz de nuevo el jueguecito con Susano de cortar donde él debería hacerlo, añadiendo tres soplos de viento cuando los pida. Obtendrás una nueva arma (Life Beads).



BUSCANDO A OROCHI

De vuelta a Kusa Village puedes completar un par de cosillas antes de ir a Kamiki, como obtener un Stray Bead (más allá de los estandartes de la plataforma donde encontraste a uno de los Canine Warriors). En Taka Pass también hay un par de Stray Beads (en los cofres ardiendo camino del Sapling y en un cofre cubierto de hojas cerca de la Mermaid Spring), y otro juego de excavar: ve donde Bingo, junto a la entrada a City Checkpoint, y quita las hojas junto a él. Este es un poco más complicado, pero no imposible: primero, rompe el bloque más a la izquierda y deja que Bingo caiga, quedando atrapado. Luego, ver por la parte superior hasta la derecha de la cueva, y comienza a excavar cuando no puedas avanzar más (cogiendo cada bonus de tiempo). Una vez abajo, ve a la izquierda rompiendo los bloques de la línea inferior. Al llegar a uno negro, pásalo por encima, y no destruyas el marrón claro justo a su lado. Corta el siguiente y sigue avanzando, ahora por la segunda fila más baja. Al llegar a Bingo, hazle caer a tu fila y que te siga. Atento cuando llegue al segundo bloque de agua. La idea es que suba y luego caiga, así que prepara el camino y elévalo. Haciendo un círculo sobre él, harás que corra. Al llegar al final, excava el sitio que marque. Tras esto vuelve a Kamiki.

Tras las escenas, lleva a Kushi hasta la Moon Cave. Más escenas. Sube por la escalera y salta al agujero. Ve en la dirección opuesta a los Imps de la puerta, cruza la Golden Gate, y ve a la izquierda hasta encontrar una Devil Gate. Tras acabar con ella, coge la máscara, dibuja lo que quieras y vuelve a la puerta. Al otro lado, ve al este, hacia la cocina. Conecta la tapa de la olla con las flores y parte en busca de los cuatro ingredientes. Con la llave, abre la puerta oeste y, en el cañón que encontrarás, usa las flores Konohana para atravesarlo (tendrás que ser rápido congelando el tiempo a partir de una de ellas, ya que te dejarán caer). Corta el ojo al otro lado y cruza la puerta. Entra en la Devil Gate, acaba con los demonios y coge el Ogre Liver. Al volver al otro lado del cañón, verás un estanque que puedes usar para subir a terreno alto. Saldrás a

Guía

la habitación principal. Usa otro estanque para seguir subiendo, y entra por la puerta de la izquierda. Cruza el puente, vuelve a cruzarlo y caerás al fondo. Destruye la Devil Gate, y ve luego hasta el tubo de bambú. Llénalo de agua. Nada hacia el sur y usa un chorro de agua para acceder a un túnel. En la siguiente habitación, corta el ojo y sube por otro chorro a la habitación principal. El hueco del ascensor ya está libre, así que habla con el Imp que lo controla. Hazle Power Slash una y otra vez hasta llegar abajo. Salta rápidamente al único trozo de tierra. Sigue hasta llegar a cuatro ojos. Sitúate de manera que los veas en línea y haz un único Power Slash a los cuatro a la vez. Al otro lado de la puerta, lucharás con una Ice Mouth (pueden ser difíciles... de momento, espera a que se disipe su hielo y luego ataca). Aparecerá una nueva constelación y aprenderás la técnica Inferno: ahora puedes deshacer bloques de hielo. Entra en la nueva habitación y habla con el Imp del ascensor. Te llevará a otra área. Acaba con los Ice Mouth de la Devil Gate (usa las antorchas de alrededor). Del cofre obtén Lips of Ice y derrite los tres bloques de hielo para volver a la cocina.



Sal a la habitación principal y ve al Oeste a los cajones de tierra. La planta azul sirve de trampolín. Arriba, usa de nuevo el chorro de agua y entra en la primera puerta. Regenera el puente, crúzalo y derrite el hielo. Entra en la Devil Gate (usa el fuego del Fire Eye para acabar con la Ice Mouth, y el viento contra el fuego), y luego coge el Eye of Fire. Derrite el hielo del fondo y al otro lado coge una llave. De vuelta a la habitación principal, ve a la izquierda y abre la puerta. Corre entre las dunas hasta una gran bola. Golpéala para moverla hasta el ojo. Corta el ojo y observa cómo aparece y desaparece un puente. Camina con la bola sobre el puente invisible hasta el otro lado, y avanza hacia el este, hasta dejar la bola sobre el interruptor. Sigue por la puerta y las escaleras. Cerca del comerciante, si miras arriba, verás unas flores. Úsalas para subir y sigue por la pasarela hasta unos estandartes. Cruza hasta el cañón giratorio. Prende la mecha calculando el tiempo para que dispare hacia la habitación principal. Finalmente, abrirá un agujero en la pared. Ve por él hasta que veas una bola en llamas. Usa el viento para moverla a lo largo del pasillo y, al final, derretir el hielo y pasar a la siguiente habitación. Acaba con otra Devil Gate y abre el cofre para obtener el Black Demon Horn. Vuelve a la habitación principal y salta hasta el piso inferior. Ve a la cocina, y de ahí a la principal de nuevo. Golpea ocho veces la campana y ve al ascensor. Habla con el Imp y sube. Y luego sigue subiendo, a través de la Golden Gate, hasta llegar a la guarida de Orochi.

Orochi parece más complicado de lo que es. Primero, corta una de sus cabezas. Comenzará una larga escena, en la que el agua se llena de sake mágico. La idea es esperar a que cada cabeza ruja, y entonces dirigir el sake a su boca. Primero necesitas emborrachar tres cabezas: todas caerán y servirán de puente al centro del monstruo, a la campana. Intenta acabar con ella en un intento (usa objetos para tener bonus al ataque, y exorcism slips). Sea como sea, tras acabar con la campana, puedes atacar a las cabezas directamente: tras cada dosis de sake, la cabeza cae al suelo y puedes golpearla. En uno o dos intentos acabarás con cada una. Cuando la cámara muestre el cielo, dibuja una luna... y corta siete cabezas de Orochi ayudando a Susano. Conseguirás la espada Tsumugari.



EL FESTIVAL Y NUEVAS TIERRAS

De vuelta en Kamiki, has de subir al Árbol. Habla con Tama y sigue hasta hablar con Sakuya. Junto al árbol hay un nuevo personaje, Camellia. Habla con ella y luego golpéala (importante para más adelante... por cierto, sólo aparece si te acercas al árbol sin pasar bajo el portal). Entra en River of Heavens y sigue hasta la cueva de Nagi. Tras hablar con Susano, vuelve al pueblo. Sal de Kamiki y dirígete a City Checkpoint. Para poder cruzar el puente has de hablar con Yoichi y prender una de las flechas que lanza. Con el puente bajado, puedes explorar la zona. En la zona del río, hacia el sur, encontrarás dos Stray Bead (una en un cofre ardiendo, y otra enterrada más al sur). En medio del puente verás unas flores en el aire: úsalas para llegar a una isleta (Dragon Statue) y de ahí, si tienes más de 10 botes de tinta o un Infinity Key Stone, puedes seguir usando más flores hasta alcanzar otra isla y encontrar una tercera Stray Bead. Al otro lado del puente, regenera todas las zonas de hierba (dos a cada lado) y busca otra Stray Bead cerca de unos caballos. Sigue a Ryoshima Coast. Sigue por el camino hasta encontrar un Headless Guardian. Tras vencerle, en el siguiente cruce elige el camino de la izquierda, bombardeando el muro que encontrarás. Tras esto, ve subiendo niveles y llenando los estanques de agua. Arriba del todo, revive el Guardian Sapling. Vuelve por el camino alimentando animales. En el cruce, toma el otro camino para encontrar una cueva que lleva hasta Agata Forest (para que sepas que está ahí). Vuelve hasta el templo y explora la zona, si quieres, alimentando animales. Olvídate, de momento, de la plataforma que encontrarás en un risco. Sigue hasta la playa, donde hay un comerciante. Por aquí hay más animales, y tres zonas de hierba contaminada (a regenerar). Desde aquí verás un edificio en una isla. Nada hasta ella y entra en el nuevo Dojo. Necesitas dos nuevas técnicas, y 50.000 Yenes para comprar ambas: Holy Eagle y Digging Champ. Una te permite hacer doble salto, y la otra excavar en suelos duros (de los que ya habrás encontrado alguno). Justo al salir del dojo hay uno de estos suelos, que esconde una Stray Bead. De vuelta a la orilla, hay un tipo llamado Animal Lover que ha perdido su mascota. Sigue hacia el oeste, al malecón. Continúa hacia la puerta de madera y te enfrentarás a un Ubume (usa Galestorm cuando se cubra con la sombrilla). Sigue hacia la puerta, ignórala de momento y dirígete al norte a una Devil Gate para liberar una Mermaid Spring. De vuelta al cruce, ve al este, hay otra Devil Gate, y de entre el grupo de conejos que aparecen al eliminarla, verás uno con las orejas pintadas. Aliméntalos, el de las orejas negras por separado, muerde a éste y llévaselo al Animal Lover. Te dará otro Stray Bead. Dirígete ahora a la puerta de antes y entra en Sei-an City. Nada más entrar, ve al comerciante de la izquierda y compra los objetos únicos que tiene (Blinding Snow, Marlin Rod, Herbal Medicine y Charcoal). Si no puedes ahora, atento a los nombres, te harán falta luego. Este comerciante tam-



bién paga más por los pescados. El otro, el de la derecha, tiene cosas interesantes, pero pueden esperar. Salta al canal seco y abre los cofres (uno de ellos tiene Stray Bead, el de la esquina suroeste). Cuando termines de explorar, ve a la esquina noroeste y habla con Naguri para comenzar otro minijuego de excavación. Tienes tres minutos y medio. El mejor camino: ve a la derecha 1 bloque, destruye el de abajo y cae al agua. Luego a la derecha hasta el bonus, haz subir a Naguri y empieza a bajar. Luego hacia la izquierda, otra vez abajo varios bloques, derecha sobre un bloque espinado, abajo otra vez, izquierda, abajo, izquierda sobre otro de espinas y abajo hasta el fondo. Tras esto, sal por la puerta norte, camina sobre el puente hasta hablar con el monje Benkei. Necesitarás el Blinding Snow y comienza un minijuego de pesca tras el que se desbloquea el puente. Entra en el edificio y habla con Rao, la chica, usando tus técnicas de pincel cuando se te pida. Cruza por la puerta del fondo, atraviesa el puente hacia el norte y gira a la derecha. Justo antes del siguiente puente hay una Spray Bead enterrada. Cruza el puente y ve hacia la puerta de la que sale un humo verde. Al fondo a la derecha están los Prayer Slips de Rao. Llévaselos. Antes de partir hacia el barco hundido, puedes explorar el barrio rico de Sei-An. Entre otras cosas, verás a Komuso (tras otra de sus peleas, si te ha felicitado todas las veces, te dará otra Spray Bead).

EN EL FONDO DEL MAR

Ve a Ryoshima, a la plataforma frente al barco (doble salto). Dibuja una luna. Luego nada y corre hasta el barco, y



entra por el agujero iluminado en el casco (hay algunos cofres enterrados por aquí). Tras la escena, corre por las escaleras dibujando líneas de las cartas de Rao a los fantasmas y puertas endemoniadas que encuentres. Lo mismo con los cangrejos más adelante (cuando pierdan el caparazón, ataca como gustes) y con las manos que surgen de algunos cofres. Cuando llegues a la habitación abierta, desde la que se ve el cielo, dibuja un sol. Vuelve a la habitación anterior y despacha al tiburón usando las cartas y el resto del arsenal (intenta no caer al agua). En la primera habitación de cofres, usa el barril para cruzar al otro lado. Olvida el cañón de momento y sigue por el pasillo (donde



hay una Stray Bead en un cofre). En la gran habitación que sigue te atacará una mano gigante. Salta sin parar cuando te eleve y ve hacia la escalera y la pasarela. Ve hasta el barril, córtalo para que caiga y salta encima, haciéndolo rodar corriendo sobre él (música de circo...) hasta los ganchos. Vuelve a la pasarela y cruza hacia el otro lado: aparecerán manos a dos alturas que tendrás que esquivar (saltando o pasando por debajo). Al llegar a la habitación abierta, dibuja una luna. Vuelve a la habitación de las manos usando el barril. Podrás eliminar al demonio haciendo rodar barriles con púas sobre él (más circo). Ve al cañón y dibuja una bomba en la marca para dispararlo y romper las cajas (lo diriges colocándote sobre él). Coge la llave de la de abajo (y el Sun Fragment de la de arriba) y úsala. Sube las escaleras, cruza la puerta endemoniada y coge el Lucky Mallet (y otro Spray Bead).

Desde donde te encuentras con Roa, sigue al Mallet hasta las habitaciones del emperador y dile que sí quieres que te encoja... Sigue por el camino y gira a la derecha, donde la araña. Cruza por las piedras (y el pie) hasta el siguiente claro, donde serás atacado (nada complicado). Sigue adelante. No intentes cruzar más allá de la escoba (no te dejará) y vigila el enorme pie atacante. Ve al muro este e intenta que el pie caiga justo frente a la abertura. Úsalo para alcanzarla, coge la llave y vuelve al riachuelo. Tras la conversación con la chica prisionera, sigue hasta la primera habitación, abre la puerta, bombardea el suelo del fondo y salta al agujero. Olvida las arañas de momento y salta hasta el fondo de la siguiente área. Bombardea el muro y crúzalo. Dentro, corta la botella que cuelga y entra en ella. Para sacar el contenido, usa la técnica de viento. Descubrirás otra constelación y una de las técnicas más poderosas: Veil of Mist, con la que ralentizas el tiempo. Sal del cofre usando el nuevo Mist, elimina a un par de atacantes y explora la zona si quieres usando las arañas y saltos calculadísimos (no podrás volver a esta zona más adelante...). Vuelve donde la escoba, ralentízala y cruza. Lo mismo con la siguiente. Al otro lado, usa el chorro de agua para llenar los bambúes y usarlos como puentes móviles (has de ser rápido... si alguno baja demasiado para permitirte el salto, llénalo otra vez). Usa la araña y continúa. Sube hasta un pequeño laberinto de vigas usando más arañas. Una vez arriba, puedes explorarlo usando Mist para esquivar arañas, pero no hay nada realmente importante. El camino directo: desde el cruce, a la izquierda y luego recto. Otro cruce, derecha y derecha otra vez en el siguiente. Mist con las tres arañas, salta a la columna verde.

Una vez dentro del emperador sigue recto hasta dar un salto al abismo orgánico. Te enfrentarás a Blight. Para vencerle es básico usar Mist: cada vez que se encoja, úsalo, porque cargará contra ti y es la única manera de esquivarlo y, además, golpearle con eficacia. Cuando quede atontado, soltará su espada: carga contra ella (usa power-ups para acabar antes con ella). Si empieza a temblar, usa Mist. Y si aparecen varias espadas en el aire, córtalas con Power Slash. Tras derrotar a Blight, controlarás el cuerpo del Emperador: ve hasta la celda para liberar a Kaguya. Una vez fuera, podrás comerciar Dragon Fangs con él. Tiene varios objetos muy útiles (Golden Ink Pot, la tinta se regenera más rápido) y alguno imprescindible para conseguir todas las Stray Beads (Fog Pot y Water Tablet), así que ve pensando en conseguir todos los colmillos posibles (perfecciona los floral finish, las pantallas de carga y, si tienes dinero, en el Dojo de Ryoshima enseñan una técnica para conseguir Dragon Fangs: Golden Fury). Antes de irte, en el jardín hay enterrado, entre otras cosas, una Stray Bead.

Con el barrio rico despejado, es buen momento para terminar de explorarlo. Hay varios tesoros, y alguna Stray Bead. Éstas en concreto están en el gran edificio del norte (el palacio de Himiko, usa el Mist para superar a los guardias): hay una junto a la pasarela oeste, y otra dentro del edificio principal, atrás (no uses aún el ascensor). Hay una tercera en el gran lago donde pescaste con Benkei, al este, en un cofre sumergido.

Vuelve a Sasa Sanctuary, a la Mermaid Spring y de ahí a la explanada de bambúes. Tras unos diálogos, comienza otro juego de excavación, algo más complicado: avanza hacia abajo nada más comenzar, después a la derecha en el primer bloque espinado. Sigue abajo, derecha y abajo hasta los bloques negros. Luego izquierda. Atento: cuando veas un bloque con agua abajo, excava directo hacia él y cae al agua. Rompe justo el de la derecha para salir, pero sólo ése. Deja que Kaguya caiga al agua, y elévala para que acabe a la izquierda. Excava tres bloques hacia abajo en el extremo izquierdo, y de ahí ve hasta la derecha del todo del mapa. Finalmente, excava donde ella indique. Tras la secuencia, obtienes el artefacto Fire Tablet. Equípalo y ve a ver a Himiko en Sei-An. En el palacio,



usa el ascensor y atraviesa sin miedo la lava. Sigue de frente hasta hablar con la emperatriz.

Tras la conversación, puedes hacer varias cosas en la ciudad: hay ciudadanos que necesitan un paseo en nenúfar por los canales (usa el viento, aunque sólo sirve para ganar Praise). En la posada, ve a la cocina y dale el Gold Mushroom al cocinero. Habla con él de nuevo y haz la marca de Fireburst (la misma de la pared) sobre los troncos. Moegami te enseña otra técnica para invocar llamas. En esa misma posada, Masu te da la Wanted List de Ryoshima (igual que las anteriores, los buscados aparecen sólo de noche y la recompensa es Gold Dust). En el este, hay una niña dibujando en el suelo. Si le das el Charcoal que compraste (si no, cómpralo) y hablas de nuevo con ella, te enseñará el diseño que será la próxima moda. Ve al oeste de la ciudad, a la casa de cortinas azules. Dentro, el sastre te dejará pintar sobre un kimono: dibuja lo



que dijera la cría. Vuelve a hablar con ella, y acabará diciéndote otro diseño. Dibújalo de nuevo en el kimono: así hasta cinco veces, teniendo que dibujar al final un kanji no muy complicado. La recompensa es un Stray Bead.

Hay otra tras la casa de la esquina noreste, cuyo dueño, además, te pedirá que le ayudes a revivir los árboles de la

ciudad. Para hacerlo, recorre la ciudad haciendo florecer los árboles negros. Olvídate de los que no se dejen, y vuelve a hablar con el florista para llevar la cuenta. La cosa tiene truco: dentro de su casa hay uno, y sobre su cabeza otro (son los dos que suelen faltarle a todo el mundo). Los demás están a la vista. Tras esto, síguele por el pueblo reviviendo los árboles que quedan (tras una danza, podrás revivir los que seguían endemoniados) y, finalmente, su propia casa. Tras esto, ve a una de las casa del oeste, donde estaba



el viejo enfermo. Dale la Herbal Medicine, un cabezazo, y se recuperará. Más cosas: en la esquina suroeste, rellena el estanque y usa el chorro para llegar a la casa flotante. Habla con Abe dentro, si quieres, pero no puedes hacer nada más de momento. Si golpeaste a Camellia en Kamiki (y recibiste Praise por ello), estará ahora en la ciudad. Puedes acercarte a ella, dibujar un punto sobre el suelo para que salga un árbol e impresionar a las hermanas. Finalmente, en la casa de la esquina suroeste, puedes entrar rompiendo el muro. Dentro hay, entre otras cosas, un Sun Fragment.

Ya puedes ir a North Ryoshima Coast. Una vez ahí, tras hablar con Waka, sigue el camino. Al principio, un poco al oeste, en una pequeña punta de tierra, hay una Stray Bead enterrada. Explora si quieres la zona en busca de tréboles, Devil Gates, animales para alimentar, etc. Más allá del puente del Origin Mirror, gira hacia la playa y espanta a los críos que molestan a Urashima. Habla con él. Ve al embarcadero y haz que amanezca. Aparecerá Orca y podrás moverte por mar en esta zona. Antes de lo importante puedes (y debes) hacer un par de cosillas. Sobre una colina está Yoichi, el arquero. Moja su flecha con el agua del estanque (luego puedes ir a recoger el fruto que madurará). Junto a él, hay un cofre enterrado con una Stray Bead, y al este, un suelo roto. Bombardéalo y baja para conseguir otra Stray Bead (y Praise reviviendo árboles y tréboles... a partir de ahora verás varias grutas como ésta). Con Orca puedes visitar las islas. La de más al norte hay una roca que puedes cortar. Baja y ofrece 60.000 Yenes en el estanque para conseguir Power Slash nivel 2 (hace más daño y podrás cortar algunas de esas rocas que esconden tréboles). Justo en la que está al este de ésta hay otra cueva, en la que si ofreces 120.000 obtienes Cherry Bomb nivel 2 (que permite dibujar dos bombas seguidas). Consigue estas mejoras cuanto antes. En la suroeste, dale el Marlin Rod al pescador, y pesca hasta conseguir un Marlin (en esta isla hay también una Stray Bead enterrada). En la contigua, excava y baja a una cueva con una araña gigante (misma táctica que Spider Queen, pero hay que atar tres flores). Si luego vuelves a bajar, tendrás que enfrentarte a un sinfín de Devil Gates seguidas, tras lo que conseguirás una Stray Bead (requiere mucho tiempo... y es más fácil más adelante). Ve ahora al café de la playa, cerca del Mirror, y ayuda al cocinero haciendo el dibujo que cuelga de la pared. Conseguirás otra técnica: Whirlwind.

Cuando estés listo, ve a la isla de la torre, pero asegúrate de llevar suficiente pescado para alimentar muchos gatos o, al menos, una unidad para el que está en lo más alto. Tras eliminar la rueda de cuchillas de la entrada, empieza la escalada (no



tiene misterios). Por el camino encontrarás varias plataformas, en una de ellas hay una Stray Bead. Una vez arriba, sube las escaleras, sal a la plataforma y alimenta al gatito. Aparecerá una constelación y obtendrás el poder Catwalk. Puedes bajar lanzándote al vacío, cayendo sobre cada plataforma de luz. Una vez abajo, sobre una columna hay otra Stray Bead, y si vuelves a subir a lo más alto, aparecerá un cofre con otra (tres en total, pues). El mapa indicará a partir de ahora dónde puedes usar el nuevo poder con una marca de huella de gato. En Ryoshima hay dos, una de ellas lleva a un templo en ruinas. Habla con el personaje que hay ahí y dibuja un par de estrellas en el cielo. Aparecerá una constelación. Ve al extremo del acantilado y usa la técnica del viento sobre la constelación, tres veces, para que aparezca la entrada a la tierra de los Dragonians. Monta en Orca y dirígete a ella (no te preocupes por el dragón, tan sólo es lento).

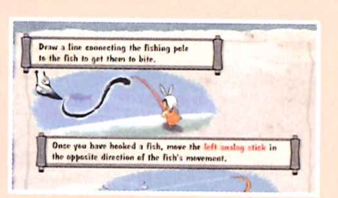
Entra en el palacio (que es igual que el de Sasa). Tras las escaleras accedes a una caverna con árboles muertos y una Stray Bead. Sube a la sala del trono y habla con Otohime hasta que te de el Shell Amulet. Antes de dirigirte al jardín del Dragón, ve por la otra puerta (este). Reconstruye la columna rota para coger una Stray Bead y luego rompe el suelo para comenzar otro minijuego de excavación. Éste es algo más complicado: empiezas en el fondo y tienes que subir, para luego conducir a la señora draconiana al fondo. Es vital dominar el doble salto y el salto contra muros cambiando de dirección (que ya sabrás que permite saltar un poco más alto). Ve a la derecha del todo y comienza a subir. El truco: no romper un bloque con tesoro dentro que encontrarás casi al empezar, ya que es el que posibilita el siguiente doble salto. Sube hasta arriba y, cuando veas a la señora, comienza a bajar (recto, prácticamente). Al terminar, dibuja una espiral en el estanque y aprenderás la técnica para usar Mermaid Springs sin monedas. Ahora sí, ve al dragón, coge una Stray Bead de su jardín y salta a su boca.

Sigue recto hasta una habitación con varias plataformas y mucha agua. En un extremo (hacia delante) encontrarás una llave. Cógela y usa los chorros para volver al camino principal. Sigue hacia delante, usando la llave, y continúa avanzando hasta llegar al orbe, atrapado entre tejido orgánico. Ve por la puerta de la derecha hasta una sala en la que gotean fluidos indeterminados. Conecta los fluidos con la glándula del techo. Tras la inundación, usa nenúfares y viento para volver al orbe y, allí, conecta los fluidos del suelo con los tendones que sujetan el orbe hasta que se suelte. Vence a los Foxfire que aparecen (localiza cuanto antes al que te roba tinta... por lo demás, nada complicado), y escapa del Dragón contrarreloj con los Fox Rod recuperados (hay tiempo de sobra, pero no te duermas). Tras las



varias secuencias, sube a hablar con Otohime. Más secuencias. Sal del palacio hacia Ryoshima, y de ahí, Ryoshima Plain. No podrás entrar en Sei-an, así que ve a Ankoku Temple. Sigue la sombra de Rao que irá apareciendo hasta un pasadizo secreto, y de ahí al palacio de la emperatriz. Una vez arriba, te enfrentarás a Rao (combate sencillo... algún power-up, si quieres, para facilitar las cosas).

LA ISLA PERDIDA



Vuelve directo a Ryoshima norte, al cabo del templo en ruinas. Habla con Otohime y, finalmente, cruza a Oni Island. Crea un chorro en la lava (recuerda equipar la Fire Tablet) para subir y salta a las plataformas en la siguiente zona de magma. Desde la isleta más al norte, ve a la izquierda (verás una flor en el aire, por si quieres acceder a un cofre). Dirígete al norte y usa otro chorro para acceder al muro. Corre hacia el centro y enfréntate a los centauros con máscaras de piedra (usa Mist y atácales por detrás). Cruza el portón y ve a una habitación al oeste. Tras otra pelea, coge la llave y ve a la puerta del este. Conocerás a Evil Being Tobi, un papiro con el que harás varias carreras (que comienzan cuando pasas sobre el interruptor). Las dos primeras son muy simples. La tercera, Terraced Passage, requerirá un poco de precisión saltando, pero poco más (si tienes que usar el catwalk, es que has perdido). La siguiente, Passage of Saws, requiere que tomes carrerilla antes de comenzar. Demon Wheels también requiere carrerilla y que calcules el movimiento de las ruedas de púas. Cuidado especial al girar la esquina (ábrete en la curva para que la cámara gire), y no abuses del doble salto en la escalera final. En Chamber of Delay, usa Mist y luego un Exorcism Slip de tu inventario: es el método más rápido para acabar con los enemigos y poder ganar la carrera. En la siguiente sala, corta a los samuráis para que dejen de usar el láser por unos segundos y ve avanzando. Cuando te enfrentes al Blue Cyclops en la siguiente habitación, vigila que no se apague su pipa (si lo hace, enciéndela, porque se vuelve intocable). Tras esto, otra carrera: toma carrerilla, un par de saltos y pon una bomba al final del pasillo. En los tejados, ve a la derecha, usa Catwalk para subir y coger la llave, y regresa. Cruza la puerta que abre la llave y dibuja una línea a modo de flecha sobre el arco de la estatua del felino indeterminado. Obtendrás el poder Thunderstorm.

Usa la nueva técnica para abrir las puertas conectando los rayos del cielo con la manivela. Lo mismo con el puente rotante (salta sobre él antes de que complete el giro para que tengas tiempo de cruzarlo). Más adelante, cruza la Golden Gate, bombardea el suelo y, en la siguiente sala, cruza sin miedo el tapiz azul. Coge la llave y usa los escalones eléctricos para alcanzar la siguiente puerta, que puedes abrir usando la electricidad de la propia llave. Llegarás a un pequeño laberinto de puertas de papel de arroz. No tiene misterio, y puedes explorarlo entero para conseguir varios tesoros. La última habitación requiere una bomba y volverás a la sala del principio (la del comerciante). Usa la llave en el altar.

Tras cruzar la puerta, usa el rayo para electrificar la estatua (verás un objeto cargado de electricidad sobre una viga), y baja las escaleras. Cuando suene la alarma, corta todos los ojos para pararla (a la vez) y luego el que tienes detrás. En el siguiente escenario, ve a la izquierda y usa la electricidad con el poste. Sube hasta la estatua de gato, y sigue subiendo. Al final, verás una llave. Corta la puerta, cógela, y vuelve abajo. Tras la estatua gatuna, sube más, superando las plataformas giratorias (cuanto más altas, más rápido giran).

Siguiente sala: coge la llave cercana (hacia la izquierda), evitando los láser. Sube por las escaleras y cruza las plataformas. Tras la araña (usa Mist), y sobre la plataforma, suelta la llave y caerás por el foso. Bombardea el tapiz verde y coge la llave, sal por la puerta y a la siguiente habitación. Encontrarás a Tobi de nuevo. Para esta carrera necesitas usar Mist justo al comienzo. Salta el foso y cruza la araña. El resto no tiene misterio, salvo algunas púas que salen del suelo (dos juegos). Tras esto y vencer a dos centauros más, sigue hasta llegar a unas estatuas de gato con muros de púas. Dibuja un camino por el muro limpio y sube. Sigue por el exterior hasta Blockhead (5 puntos esta vez, en orden, recuerda) y enfréntate a Tobi por última vez. Ésta es muy fácil: antes de comenzar, coloca una bomba en el muro roto (dibújala pequeña y justo sobre la marca del muro... igual necesitas un par de intentos). Dale al interruptor y usa Vine con la flor del fondo y corre hasta la puerta. Cruza el puente y sube las escaleras hacia el tejado para enfrentarte con Ninetails.

Es un jefe final algo más elaborado que los anteriores. Esquívale sin parar hasta que levante su espada. Entonces, conéctala con un rayo para que se descomponga en varios «mini-yos». Deja que se acerquen y atízales con todo, o usa Exorcism Slips para acabar con ellos más rápido. Aquí tendrás que ser rápido usando técnicas de pincel, ya que si tardas mucho, Ninetails usará las suyas propias anulando las tuyas. Cuando sólo le quede una cola, atácale directamente y, ya sabes, si pierde el color usa bombas cual poseso.

EL LEJANO NORTE

El próximo objetivo es Shinshu, pero con las nuevas técnicas puedes hacer varias cosas. Vamos a centrarnos en las que te darán Stray Beads (las demás son cosa tuya, pero habrá sitios para trepar, cofres con hojas o ardiendo, etc., a las que podrás acceder). En Taka Pass hay una en una cripta bajo suelo duro. Por otro lado, ve a Shinshu, y gana a Ida todas las carreras. Con el objeto que te de, ve a Sei-an, al barrio rico, y sube a lo más alto de la torre del reloj usando las estatuas



de gato de la parte trasera. Habla con el científico loco y dibuja el clásico símbolo del rayo cuando te diga. Obtendrás la técnica Thunderbolt... y en el cofre (que se abre con ella) hay una Stray Bead. Más técnicas: ve a la parte trasera del castillo de Himiko y conecta el agua del estanque con las cuatro piedras para conseguir Deluge (lluvia). Ahora puedes volver a Sei-an a hablar con Camellia: haz



otra vez un punto junto a ella para que salga un árbol e invoca la lluvia. Recibirás otra Stray Bead.

Ahora puedes cazar al ladronzuelo del que todos hablaban (y si lo intentaste antes, ahora puedes terminarlo). Parte las rocas al sureste de Sei-an hasta que aparezca. Su juego: se divide en dos y tienes que perseguirle, dañando a cada mitad con lo que indique (agua, fuego...) en el orden indicado. Te interesa, pues, encender todas antes de comenzar la carrera. Cuando le hayas golpeado con el elemento adecuado, quedará atontado. Cabecéale y soltará un objeto: llévaselo al samurái pomposo. Vuelve a cortar la roca junto al guardia y comienza otra carrera. Ahora se divide en tres. Lleva el objeto al chaval que hay al oeste, junto al canal. Busca a Hayazo otra vez, se dividirá en cuatro y has de llevar el ramo al hombre de la posada. Por último, se dividirá en cinco, y tendrás que usar el rayo con alguno. Cuando termines con él, lleva la máscara a Abe, en la casa flotante para recibir otra Stray Bead.

En Ryoshima Plain encontrarás a otro corredor, Hayate (yo lo encontré la primera vez sólo de noche). Compite con él hasta conseguir otra Stray Bead. Hay otra más en la cubierta del barco hundido (llega hasta él a nado). También obtendrás otra Stray Bead si vuelves al Dragon Palace y hablas con Otohime. Mientras estás en el Dragon Palace, ve al jardín del dragón y regenera la boca de su guarida para obtener el Treasure Box. Llévaselo a Urashima en North Ryoshima y obtendrás otra Stray Bead más. Finalmente, en Sinshu puedes hacer la cuarta ofrenda del Nameless Man (hay otra estatua junto a la rampa que lleva al Moon Temple). Cuando termines todo, ve donde la marca de gato en Shinshu, sube y dirígete a la gran cabaña de piedra. Usa el rayo con la espada y entra (hay varias Devil Gates, tréboles y demás por esta zona alta, en cualquier caso).

Una vez en Kamui, ve hasta la cabaña y entra. Tras la secuencia, sal y enfréntate a Oki (usa Mist, Vengenace Slips para anular sus proyectiles de hielo, y fuego si te congela). Cuando se convierta en lobo, sigue la misma táctica, añadiendo bombas. Y cuando se divida en tres, usa Mist para poder ir directamente a por el lobo de colores, y no sus clones. Tras esto, cruza el túnel y ve a la derecha. Verás a Yoichi de nuevo: conecta su flecha con un rayo y, luego, revive al Árbol Sagrado. Varias cosas para hacer por aquí antes de seguir (además de alimentar animales, tréboles, etc.): al Sureste están Kokari y Ume y, cerca, junto a un nuevo dojo, una Stray Bead enterrada. Cuando camines hacia el centro del mapa, te atacará un enemigo que sólo puedes dañar con el rayo (hasta que muestra su interior). Junto a la Devil Gate que se transforma en Mermaid Spring hay otra Stray Bead enterrada. En la casa cercana, Wali te da otra Wanted List. Más allá de la casa hay una cueva en la que, tras un abismo (salta un poco antes del borde) hay una Stray Bead (sub-cueva de la derecha). Seguimos: junto al Sapling hay un muro resquebrajado y, tras él, un suelo que requiere dos bombas. En la cripta subterránea obtendrás Che-



rry Bomb 3 si ofreces 300.000 Yenes. En el lago helado, junto a los osos, hay otro agujero en el suelo que lleva a otra caverna: conocerás a Blockhead Grande, que guarda la Stray Bead más difícil de conseguir: tendrás que dibujar sus puntos débiles, como siempre, pero esta vez son ocho y requieren una habilidad notable, porque aparecen al azar. Métodos si no posees una retentiva visual superhumana: que alguien te ayude recordando cada uno sólo cuatro de los puntos. También hay gente que ha usado su cámara de fotos para obtener la posición de los puntos e, incluso, quien ha utilizado un vídeo para grabar, o también una hoja de papel sobre la tele para marcar los puntos (todo mientras se mantiene pulsado R1 para que no se acabe el tiempo...). Tú mismo. Siguiendo el camino que sube hacia el norte, salta del camino al río



helado. Al fondo, tras el muro roto, hay un suelo que bombardear. Abajo lucharás con otra araña gigante por un Sun Fragment y, si vuelves a entrar, con una serie interminable y agotadora de Devil Gates que terminan por darte otra Stray Bead. Justo a la salida de esta cueva, hay un cofre con otra Stray Bead más. Por último, si te ves con ganas, ve a ver a Tama en Shinshu, muéstrale tu doble bomba primero, y tu triple bomba después, y te dará otra Stray Bead. Ya puedes subir a Wep´Keer.

Todas las puertas del pueblo están cerradas. Así que sube a lo más alto del pueblo, por la escalera junto al puesto del comerciante y habla con Samickle. Dirígete a la salida del pueblo tras ello para que aparezca Kai y te ponga al día. Después, sube de nuevo a la cabaña del jefe y entra, golpea a Kemu y habla con él. Antes de irte del pueblo, ve a buscar varias Stray Bead: una al este, junto a unas garzas tras subir una escalinata; otra enterrada junto a unas ovejas al oeste. Subiendo las escaleras junto al comerciante y girando a la derecha tras el primer tramo, llegas a una zona con un lago. Al sur de éste hay un oso y un cofre con otra Stray Bead. Finalmente, cruzando la puerta con las tres bolas de nieve, entra a un parque de juegos (haz la bola gigante si te apetece) y, al sur, hay otra Stray Bead enterrada (así que son cuatro en total). Una vez recogidas todas, sube hacia Ezofuji, por la puerta junto a la cabaña del jefe. Cruza el portón y sube por la cuesta hacia el oeste hasta llegar a la cabaña. Entra y habla con Tuskle para que te de el amuleto. De camino abajo, cuando alcances la punta más al oeste del mapa (en la cuesta), salta del camino a una cornisa. Corta una roca y salta al agujero. Haz una ofrenda de 360.000 Yenes en el estanque para obtener Power Slash 3. En esta zona, al este del mapa, puedes alcanzar



otra Stray Bead usando una Konohana Blossom. Por último, desde el lago o la cabaña del shaman, puedes usar otra Konohana para acceder a varios niveles con tréboles y cofres. En uno de ellos, hay una Stray Bead. Más arriba hay un Sun Fragment y otra Stray Bead.

EL BOSQUE ANIMADO.

Con el amuleto, ve hacia Yoshpet Forest. Una vez ahí, Kai te guiará en una carrera contrarreloj. Tendrás que esquivar bloques de hielo, muros de zarzas, Evil Trees y, en algunos puntos, bolas de nieve que caen por el camino (Mist viene bien para esquivarlas). En cualquier caso, hay tiempo más que suficiente, y bonus de tiempo por el camino, así que puedes entretenerte un poco abriendo cofres. En el segundo mapa de la contrarreloj, poco después de saltar los islotes de hielo, hay un cofre que contiene una Stray Bead. En el tercer mapa, justo antes del final verás una señal de madera que indica el camino correcto. Sigue por el contrario hasta llegar a otra Stray Bead. Finalmente llegarás a la entrada a Ponc'tan. Dile que sí quieres entrar al Lucky Mallet que aparece de la nada y entra al pueblo natal de Issun. Ve directo a la casa del centro para hablar con Ishaku. Tras esto, explora



un poco el pueblo. Rodeando la casa de Ishaku, subiendo por la rampa, llegarás a un chorro de agua. Sigue arriba y usa las Konohana Blossoms hacia el noroeste. En la casa de Mrs. Seal (no necesitas comprar el sello, y menos por tanto dinero), usa otra flor y, de esa, ve otra a la izquierda para llegar a un cofre en una plataforma al noroeste con una Stray Bead. Hay otra Bead a la izquierda de la entrada (oeste): justo antes de cruzar el puente, usa la flor en lo alto. Hay también varios cofres con tesoros y tréboles (uno sobre el hongo del centro...).

Sal del pueblo y deja el claro por la otra salida para comenzar otra carrera por el bosque. Como en la anterior, puedes tomarte cierto tiempo. Tras las primeras bolas de nieve, encontrarás un cofre a la vista con una Stray Bead. En el segundo mapa, justo al final, toma el camino equivocado para obtener otra Stray Bead. Y, en el tercer mapa, cuando llegues a las huellas de gato, usa las de la derecha para recoger un cofre con más Stray Bead. Finalmente llegarás a la Gate of Misfortune. Crúzala.

Te encontrarás en Kamiki Village en algún otro tiempo. Hay árboles que revivir (también junto a la plataforma sagrada), tréboles, cofres y demás (pero no Stray Beads). Baja hasta la casa de Susano y habla con... Nagi. Enfréntate a él (corta sus dagas cuando te las vaya a lanzar y se pondrá gris, a tu merced). Tras la pelea y las secuencias, ve a robar las ropas de Nami, acercándote despacio y vuelve a ponérselas a Nagi. Dirígete a Shinshu (el comerciante tiene una nueva arma), busca tréboles y árboles muertos si gustas, y de ahí a Moon Cave. Tras las secuencias, deberás enfrentarte a Orochi. Sí, otra vez (y si crees que es la última...). Misma táctica (las tres cabezas hacia la izquierda son las más fáciles... anula sus ataques con el viento), mismo final pero esta vez con Nagi cortando cabezas después de que dibujes la luna en el cielo. Obtienes la espada Thunder Edge (con electricidad incorporada). Tras todas las secuencias, huye de la cueva, esquivando las rocas que caen (vigila su sombra en el suelo).

LA RECTA FINAL

Sal del bosque (aunque puedes volver luego para competir con Kai y obtener, si ganas, otra Stray Bead) y dirígete a la cabaña de Tuskle. De ahí, cruza las puertas para llegar a Waku Shrine. La primera en la frente: usa Mist y corta los proyectiles de los cañones que te disparan para destruirlos (en el hueco que deja uno de ellos hay una Stray Bead). Cruza la puerta y ve a la derecha por los puentes de hielo (cuidado, se rompen). Usa la antorcha para derretir el bloque de hielo y sigue hasta la gran sala. Atención: para equilibrar la balanza, primero derrite el hielo sobre una de las plataformas. Después, coge los dos árboles pequeños y depósitalos en la misma. Hazlos florecer (si por casualidad te equivocas y los revives antes de tiempo, córtalos para que vuelvan a ser bonsáis...). Ahora usa el



viento para mover la bola, cruza al otro lado, coge la llave, y vuelve a la primera sala para usarla. Cruza la puerta que abre y derrite el hielo. Usa el chorro de agua para subir y ve hacia la estatua de gato para subir. Arriba, vigila los cañones, y usa Mist y corte para destruirlos. Usa Mist también para ralentizar las plataformas giratorias y poder cruzarlas. Una vez arriba, usa el interruptor para dejarlas fijas. Cruza el puente y la puerta que sigue. Usa Mist de nuevo para superar esos enormes rodamientos (recuerda que puedes ir encadenando varios Mist antes de que terminen). En el exterior, ve hacia el sur. Ralentiza las arañas para cruzar y llegarás a una enorme máquina que está causando la ventisca. Pon una bomba en el muro de la derecha y entra. Usa el viento para apartar las hojas y mira el dibujo. Vuelve a la máquina y derrite el hielo que cubre la manivela de la izquierda. Usa Mist para ralentizar la máquina y verás que las caras tienen un ojo, cuya posición debe coincidir con la del dibujo que has visto. Usar el corte para detenerlas. Aparecerá otra constelación y recibirás la técnica número trece (como el guerrero), Blizzard, además de un arma nueva (ponle Gold Dust si vas a usarla). Blizzard viene con una técnica secreta incorporada: dibuja una X y añádele una línea horizontal o vertical y desatarás Ice Storm. Vuelve atrás y usa a una de las tres arañas para subir a la cornisa donde hay una Stray Bead (usa mist para elegir con mayor precisión el momento en que congelas a la araña, ya que el cofre está a una altura pejiguera). Vuelve a la habitación central y ve a la izquierda. Congela a la araña junto al puente para subir y sigue hasta la siguiente araña. En la plataforma que hay sobre ella verás un cofre. Tiene una Stray Bead, así que congélala y, si no alcanzas, espera a que empiece a templar, usa Mist y haz doble salto calculando para que se deshiele con Ammy en el aire y vuelve a congelarla cuando haya subido un pelín. Así habrás ganado altura. Coge la Bead, sigue adelante y derrite el hielo al otro lado para liberar a una flor. Úsala para cruzar, y el catwalk para subir. Alcanza la puerta superior por medio de las arañas que quedan. Usa Mist encadenados en la siguiente habitación para superar varios rodamientos. Luego, cruza varias plataformas giratorias (Mist de nuevo) y congela la que está en llamas. Más adelante, conecta el hielo al otro lado del foso (cuando veas los copitos de nieve flotando en el aire) para crear un puente (no duran mucho en pie). Haz lo mismo en el exterior, evitando los Evil Trees, hasta la siguiente puerta. Usa el viento para apagar las llamas y, más adelante, ralentiza, corta los bloques de hielo y las balas del cañón para destruirlo. Llegarás a Nechku, uno de los Twin Devils, y contarás con la ayuda de otro Amaterasu... No es complicado, y el otro Ammy es muy activo, así que hará buena parte del trabajo. Tú devuelve todos los ataques con Power Slash. Tras vencer a

Nechku, coge la pieza de maquinaria y llévasela a Oki. Sal a la sala central y ve a la puerta cerrada junto a la araña. Al otro lado, usa los cañones para destruir los del otro lado del foso (no te preocupes por la puntería...). Luego, crea puentes de hielo y cruza al otro lado, usando Mist para poder devolver los disparos de los cañones que puedan quedar (y para ganar tiempo cruzando). Derrite el bloque de hielo y usa el viento con la bola que aparece para llevarla por la puerta hasta la siguiente habitación. Allí, úsala para congelar los rodamientos al rojo. Primero ve al lado norte de la habitación para conseguir una llave, luego hacia la puerta, y al enfrentamiento contra Lechku y Nechku. Los dos búhos mecánicos sacarán armas de sus sombreros. Dependiendo de lo que saquen, haz lo siguiente: bombas, prende la mecha con fuego; pararrayos, usa electricidad; un capullo, hazlo florecer; proyectiles, córtalos para devolverlos. Al hacerlo, los búhos quedarán atontados y Oki se te acercará. Muerde la cuerda de su arco con Triángulo y dispáralo contra los demonios. Mientras Oki trabaja, usa Power Slash, y cuando uno de los búhos acabe en el suelo, ataca con todo. Si ves que alguno empieza a girar rápido, prepárate y usa la esquiva para evitar un ataque bastante salvaje. Conseguirás un Sun Fragment, y volverás a Ezofuji para afrontar el combate final.



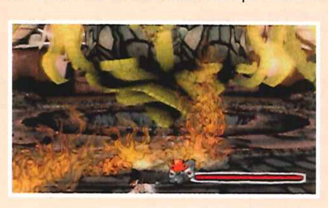
EL ARCA

Antes de subir a esta especie de nave espacial sacada de una novela de Gene Wolf, puedes terminar un par de cosas. Y debes hacerlo, si quieres obtener todas las Stray Beads, o el resto de objetos menores. Al finalizar el juego, se evaluará cómo lo has hecho en varios aspectos, dándote recompensas si consigues una buena puntuación. Así que si quieres dar de comer a todos los animales, revivir todos los árboles o encontrar todos los tréboles del juego, es el momento de que termines lo que falte. En cuanto a las Stray Beads, deberían faltarte sólo éstas: La que te da Kai en la carrera por el bosque, si no la hiciste antes. Otra que te dará Ishaku si vuelves a Ponc´Tan y hablas con él. Otra más en Shinshu si haces la última ofrenda de Nameless Man (busca una estatua donde antes estaba Moon Cave). En Gale Shrine, en la cuevecita que hay al norte, puedes enfrentarte a los Canine Warriors (pelea larga y de dificultad media) para obtener otra Stray Bead más. Si tienes Dragon Fangs suficientes, compra del Emperador la Drainage Stone Tablet para caminar sobre el agua: en City Checkpoint, recorre el río contracorriente hasta una isla con otra Stray Bead enterrada. Más Stray Beads en Ryoshima, North Ryoshima y Kamui, en las cuevas de las arañas enfrentándote a las Devil Gates (si no lo hiciste ya), y otras dos en North Ryoshima y Ezofuji usando el poder de teletransportarte desde los Origin Mirrors (que también se compra del Emperador con Dragon Fangs... si no tienes suficientes, empieza la pelea contra Demon Scrolls y haz los finales florales, o usa Golden Fury). Con todo esto, deberías tener las 99 Stray Beads. En cualquier caso, repasa la lista que puedes encontrar en el menú y, si te falta alguna, repasa en esta guía las diferentes referencias a la región en la que te falte una. Cuando estés listo, aprovisiónate y cruza el puente arco iris hacia el arca.



Una vez dentro, tendrás que enfrentarte de nuevo a los cinco grandes jefes finales del juego: Ninetails, Crimsom Helm, Spider Queen, Orochi (lo advertimos) y Blight. Las tácticas son exactamente las mismas que en los anteriores encuentros. Tras eliminarlos, compra lo que necesites en el comerciante (la pelea que sigue es muy larga, y te vendrá bien tener Holey Bones, Vengenace Slips, Exorcism Slips y Steel Fist Sake en cierta abundancia), y ve a la luz del centro de la nave.

Yami robará las técnicas celestiales a Amaterasu, así que la pelea la comienzas a pelo... Empieza a atacar la gran bola y tras varios golpes, comenzará a devolverte poderes: Rejuvenation primero, Slash después. Sigue atacándole hasta que pierda el color y, entonces, empieza a cortar hasta que te devuelva Bloom. Sigue (el suelo dañado puede reconstruirse, por cierto) y, cuando se vuelva gris de nuevo, usa la técnica para florecer y acabará soltando Cherry Bomb (si comienza a arder, esquívalo hasta que puedas seguir golpeando). Continúa atacándole, pero ahora, cuando pierda el color, usa bombas. Finalmente te entregará Waterspout. Ahora puedes apagar sus llamas usando el agua de las fuentes alrededor de la sala. Cuando aparezca el núcleo en forma de pecera con el auténtico Yami dentro, atácalo. Sigue atacando y poniendo bombas hasta que obtengas Crescent. Cada vez que dibujes una luna aparecerá un Susano/Nagi gigante que cortará la bola en dos, descubriendo el núcleo: ataca. Yami acabará cambiando de color y mutando en una especie de máquina tragaperras... Corta cada carrete y, si aparecen tres esferas en los tres, Yami devolverá uno de estos poderes: Galestorm o Inferno. Si no, lo que hará será atacarte con lo que haya aparecido en la máquina: rayos, fuego, bombas... (aunque también puede darte tinta). Reacciona acorde con cada ataque (deshaciendo el fuego con viento, derritiendo hielo, devolviendo bombas...). Tras un rato en modo Las Vegas, acabarás recibiendo Mist. Ahora puedes ralentizar el tiempo para calcular el corte a los carretes y obtener tres esferas. Aparecerá Yami de nuevo y podrás atacarle. Al final te entregará Catwalk y le crecerán manos y pies... Queda poco.



En los pilares podrás usar Catwalk para acceder a varios cofres (nada importante, si vas bien de Slips y demás). Estate atento cuando aparezca la pecerita: usa Mist e intenta atacarla directamente. Si lanza misiles, devuélveselos con Power Slash. Acabarás obteniendo Thunderstorm. Cada vez que Yami levante sus dos brazos para lanzar un ataque devastador, anticípate y usa el rayo con ellos. Lánzate a por él cuando quede atontado hasta que obtengas Blizzard. Tras esto, sigue luchando hasta consumir toda su vida. Tras las secuencias que siguen, dibuja un sol y lánzate a por la esfera en la palma de la enorme mano en que se ha convertido Yami. Si se va la luz, usa un Infinity Ink Stone para recuperar la tinta y dibujar un sol o espera esquivando ataques a que se regenere. Sigue atacando la esfera hasta acabar con ella.

Tras varias secuencias más, obtendrás unas estadísticas de tu partida y se te concederán varios Karmic Transformers (podrás cambiar el aspecto de Ammy en partidas subsiguientes) en función de los resultados. Conseguirás también la última Stray Bead y, si has encontrado todas, la String of Beads, un arma que garantiza invencibilidad, tinta infinita, y poder de ataque por diez. Podrás salvar la partida y continuar con ese archivo para comenzar de nuevo la aventura, manteniendo las características mejoradas, los Dragon Fangs, el dinero y las armas (excepto la quinta de cada grupo), así como la lista de Stray Beads, si es que no nos hiciste caso y no encontraste todas.

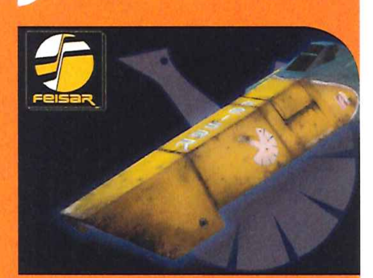


Consultorio oficial



Enviad vuestras consultas a:
PlayStation.2 - REVISTA OFICIAL ESPAÑA
Calle O'Donnell, 12.
28009 Madrid.
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre, o manda un e-mail a:
ps2@grupozeta.es indicando como asunto: «Consultorio Oficial»

¿SABÍAS QUE...



... antes de que acabe el año 2007 Sony lanzará un WipeOut para PlayStation 3? Lo mejor de todo es que el motor gráfico utilizado será el mismo que el de MotorStorm.

... Square Enix lanzará los dos primeros Final Fantasy para PSP en Japón? Ambos serán remakes, con gráficos totalmente mejorados y adaptados a la resolución de PSP y saldrán en el país del Sol Naciente antes de verano.

... Epic ha cambiado el nombre a su esperado Unreal Tournament 2007? Ahora se llamará Unreal Tournament III y llegará en la segunda mitad del año, esperemos que el cambio de nombre no se deba a un retraso hasta 2008.

... la famosa demo del patito (y los patitos) de goma que caracterizó las presentaciones de PS2 y PS3 va a ser convertido en videojuego? Se llamará Super Rub-O-Dub y será descargable desde Internet a través de PS3.

JUEGO ON-LINE DE PS2 EN PS3

Enhorabuena por la revista; ya no tengo espacio en el armario para las *demos*. Mis preguntas son:
1.- Si me compro una PS3, ¿podré jugar On-line con los juegos de PS2?
2.- ¿Llegará *Oblivion* con las dos expansiones nuevas? ¿Tendrá modo On-line?
3.- ¿Tendrá modo On-line *Resident Evil 5* o algún minijuego como *The Mercenaries*? ¿Al final qué personaje controlaremos?
Francisco Javier, vía e-mail.

1.- En principio, la casi total compatibilidad con los títulos de **PS2** también abarca su apartado Online. Eso sí, tendrás que habilitar una *Memory Card* virtual en el disco duro de **PS3** para crear y almacenar la configuración de red.
2.- *Oblivion* llegará únicamente con *Knights Of The Nine*; la segunda expansión, *The Shivering Isles*, ha sido anunciada, pero saldrá más adelante. Al igual que el original para PC y Xbox 360, no tendrá modo multijugador.
3.- De *RE5* sólo sabemos que está siendo creado por Jun Takeuchi y que los entornos tendrán un papel importante en el juego.



LA NUEVA ENTREGA DE TEKKEN PARA PLAYSTATION 3

Hola me gustaría que me contestarais unas preguntas:
1.- ¿Saldrá *Sonic Riders 2* para PS3?
2.- ¿Se sabe más o menos cuándo podría salir *Tekken 6*?
3.- ¿*Sonic The Hedgehog* (PS3) saldrá en Europa el 23 marzo?
4.- ¿ Para ir a Playstation Store tendrás que tener Internet?
Alberto, vía e-mail.

1.- Por ahora no hay en proyecto una segunda entrega del título de **Sega**, ya sea en **PS2**, **PS3** o **PSP**.
2.- **Namco Bandai** ha confirmado recientemente que la sexta entrega de su famosa saga de lucha llegará, al menos a Estados Unidos, en 2008. Siendo optimistas, puede que lo podamos ver en Japón antes de que acabe 2007.
3.- **Sega** lanzará el título protagonizado por el erizo azul para **PS3** el mismo día en que se ponga la consola de **Sony** a la venta en nuestro país, el 23 de marzo.
4.- Lógicamente, para poder entrar al portal de red de **PlayStation 3** será indispensable conectarse a Internet con la consola de **Sony**.

WRC Y MOTO GP EN LA NUEVA GENERACIÓN

1.- ¿Saldrá una «Revista Oficial PlayStation 3» o seguiréis con la de PS2?
2.- ¿Sacarán algún *WRC* para PS3 o PlayStation 2?
3-¿Saldrá el Moto GP de Namco para PlayStation 3?
Álvaro Cantero Lozano, vía e-mail.



1.- Ya hemos dado un par de pistas en algunas de las páginas del número que teneis entre manos; os aseguramos que el mes que viene os llevaréis una grata sorpresa.
2.- Después del gran trabajo que han realizado con *MotorStorm*, los desarrolladores de **Evolution Studios** se están tomando un merecido descanso. Eso sí, desconocemos si hay alguna otra compañía detrás de la licencia oficial del Campeonato Mundial de rallys.
3.- **Namco** aún no se ha pronunciado al respecto; después de su reciente aparición en **PlayStation Portable**, sólo les faltaría la versión **PlayStation 3** para tener entregas de su simulador de motociclismo en todas las consolas de **Sony**.

LA GRAN DUDA

Ahora que la fecha de lanzamiento de la nueva consola de Sony ha sido confirmada, ¿saldrá finalmente el modelo de PlayStation 3 sin Wi-Fi y con el disco duro de 20 GB?

Sony, recientemente, ha confirmado que hay posibilidad de que la versión «barata» de la consola llegue a nuestro país. Si hay suficiente demanda, la consola llegaría al mercado español, aunque eso sí, no lo haría antes del verano de este mismo año.

DUDAS MENORES



¿LLEGARÁ A España Battle Stadium D.O.N.?
Ninguna compañía española se ha pronunciado sobre la distribución del título creado entre Bing y Q Entertainment (la compañía de Tetsuya Mizuguchi).



¿SALDRÁ WORLD Of Warcraft para PlayStation 3?
Aunque se ha considerado la idea no hay nada confirmado. Lo que sí se ha confirmado es que en Sony están trabajando en un MMORPG de espionaje para PlayStation 3.



¿LLEGARÁN NARUTO Ultimate Hero 2 y 3 antes del verano?
Naruto 2 llegará a Estados Unidos en verano, así que es casi imposible que lleguen a España antes que al mercado norteamericano.



¿QUÉ HAY de clásicos como Jak & Daxter y Ratchet & Clank en PlayStation 3?
Lo único que se ha confirmado es el desarrollo de Ratchet & Clank para PS3, pero de la saga de Naughty Dog no se sabe nada.

Playstyle

Música - Tecnología - Cine - Viajes - Cómic - Motor

DVD

TODO SOBRE FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

Guía. Entretenimiento

6 destinos para VIAJAR con PSP



CINE

EL MOTORISTA FANTASMA

Zona Vip

LA TELEVISIVA BERTA COLLADO VISITA PLAYSTATION SUITE






POR
PEDRO BERRUEZO

GHOST RIDER
EL MOTORISTA FANTASMA

Érase una vez un macarra en llamas...

Hay dos modos de enfocar una película basada en un cómic de superhéroes. Una es intentando convertir un icono imposible e hipermusculado en un héroe convencional: se potencia el drama (*Spider-Man*), se buscan justificaciones psicológicas churriguerescas (*The Hulk*) o se castran los aspectos estéticos más chirriantes (*X-Men*). La otra es asumiendo que estamos ante un espectáculo desorbitado, vergonzoso y que juega al impacto directo. Sólo así surgen joyitas desbordantemente honestas, preñadas de humor cómplice como *Los Cuatro Fantásticos*, *The Punisher* o *Daredevil*. Precisamente del director de ésta, Mark Steven Johnson, llega ahora ***Ghost Rider*** (*El Motorista Fantasma*), una adaptación de las peripecias del endemoniado ángel del infierno (entiéndase literalmente) que desde los años setenta abrasa con su fuego justiciero a los villanos de raíces más diabólicas de los cómics **Marvel**. La película intenta condensar, estética y argumentalmente, la historia de los cuatro Motoristas Fantasmas que ha habido en los tebeos: Johnny Blaze, el más popular de ellos, presta nombre y profesión (motorista acrobático), pero las post-góticas encarnaciones del personaje en los noventa dan a este ***Ghost Rider*** fílmico un aspecto más aterrador y una moto más macarra. Dando tumbos como proyecto desde el año 2000 y con protagonistas finalmente desechados, como Johnny Depp, y equipos creativos iniciales tan prometedores como David S. Goyer y Stephen Norrington, el *Motorista Fantasma* parece haber encontrado al fin la carretera directa hasta el infierno.



TÍTULO ORIGINAL: **GHOST RIDER**
DIRECTOR: **MARK STEVEN JOHNSON**
GUIÓN: **MARK STEVEN JOHNSON**
REPARTO: **NICHOLAS CAGE, EVA MENDES, WES BENTLEY, PETER FONDA, SAM ELLIOT**
GÉNERO: **FANTÁSTICO**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES**

DAREDEVIL

La anterior película de Mark Steven Johnson encontró un acertado equilibrio entre el despiporre pirotécnico de los superhéroes más descerebrados y la seriedad de los más oscuros. Se editó un montaje del director en DVD muy superior a la versión estrenada en salas.







SEAMOS HONESTOS > Es imposible que una película protagonizada por un demonio de risa aterradora y vocabulario pomposo, embutido en una cazadora de cuero con pinchos y que conduce una moto envuelta en llamas, no esté sumamente bien. Pero Nicolas Cage es el protagonista, así que...

PULSE

Fantasmas en 3G

POR **ISABEL GARRIDO**

La protagonista de la serie juvenil *Verónica Mars* (Kristen Bell) no nos sorprende en un papel en el que también investiga: de nuevo son guapos jóvenes americanos los que se ven acosados por fantasmas, que saltan a nuestra dimensión directamente de las nuevas tecnologías. La historia «guionizada» por el mítico Wes Craven se basa en una película de 2001 del director japonés Kiyoshi Kurosawa. Se mantiene el espíritu de terror nipón, con recursos imaginativos que con el tratamiento adecuado ponen la piel de gallina, pero huyendo de la habitual casquería de otros títulos tan americanos. Lástima lo previsible que es el final.



TÍTULO ORIGINAL: **PULSE** // DIRECTOR: **JIM SONZERO** // GUIÓN: **WES CRAVEN, RAY WRIGHT Y STEPHEN SUSCO; BASADO EN LA PELÍCULA DE KIYOSHI KUROSAWA «KAIRO»** // REPARTO: **KRISTEN BELL, IAN SOMERHELDER, CHRISTINA MILIAN** // GÉNERO: **TERROR** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **DEAPLANETA**







CARTAS DESDE IWO JIMA

La otra cara de la moneda

POR **ISABEL GARRIDO**

TÍTULO ORIGINAL: **LETTERS FROM IWO JIMA** // DIRECTOR: **CLINT EASTWOOD** // GUIÓN: **IRIS YAMASHITA Y PAUL HAGGIS** // REPARTO: **KEN WATANABE, KAZUNARI NINOMIYA, TSUYASHI IHARA, RYO KASE, SHIDOU NAKAMURA** // GÉNERO: **DRAMA BÉLICO** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **WARNER BROS.**

Muchos «entendidos» (entiéndase apropiadamente el significado de las comillas) nos dijeron que estas *Cartas Desde Iwo Jima* eran mejores que *Banderas De Nuestros Padres* (la versión yanqui de la batalla librada en el Pacífico al final de la II Guerra Mundial) y esta vez tenían razón. Clint Eastwood recoge la esencia de los sentimientos humanos que hacen que una persona determinada se parezca a otra en cualquier otro lugar del planeta. Magníficas interpretaciones de los actores japoneses y una fotografía tan excelente como en *Banderas De Nuestros Padres*: de hecho hay planos «reutilizados». Imprescindible aunque no guste el cine bélico.

EL BUEN ALEMÁN

Homenaje al cine negro con mayúsculas

POR **ISABEL GARRIDO**

Soderbergh hace una película de suspense que nos traslada al Berlín de 1945. No sólo la historia transcurre en esa época, sino que el realizador ha querido guardar las formas de la película de tal modo que la cinta parezca rodada en esa época: la música, el blanco y negro, los créditos temblones y austeros, la iluminación... Todo ha sido cuidado de tal manera que, si no fuera porque sabemos que los actores protagonistas no habían nacido en el 45, parecería que estamos ante Bacall, Bogart y John Garfield. Curioso ejercicio visual con una historia entretenida, aunque no logra la grandiosidad de algunas de las obras de la época dorada de Hollywood.



TÍTULO ORIGINAL: **THE GOOD GERMAN** // DIRECTOR: **STEVEN SODERBERGH** // GUIÓN: **PAUL ATANASIO** (BASADO EN LA NOVELA DE **JOSEPH KANON**) // REPARTO: **GEORGE CLOONEY, CATE BLANCHETT, TOBEY MACGUIRE, BEAU BRIDGES, TONY CURRAN** // GÉNERO: **THRILLER** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **WARNER BROS.**

CARTELERA

NO TE LAS PIERDAS

APOCALYPTO
Tones jamás había disfrutado tanto con hombres desnudos.

EL LABERINTO DEL FAUNO
Si todavía encuentras un cine donde la proyecten...

PEQUEÑA MISS SUNSHINE
Dará el campanazo en los próximos Oscar.

PRÓXIMAMENTE

LIVE FREE OR DIE HARD
¿Quién dijo que jamás habría una Jungla De Cristal 4?

HOT FUZZ
La nueva comedia de los creadores de Zombies Party.

THE MARINE
El «wrestler» John Cena se pasa al cine de acción pirotécnica.

BLAKE SNAKE MOAN
Busca el tráiler y alucinarás con Christina Ricci.

LOS MEJORES TRAILERS



HANNIBAL RISING
www.hannibalrising.com

Dino De Laurentiis y Thomas Harris volverán a explotar el filón Hannibal «El Caníbal», narrando la infancia y juventud de Lecter. Dirige Peter Webber, responsable de La Joven De La Perla.



BLADES OF GLORY
www.bladesofglorymovie.com

Will Ferrel no conoce el sentido del ridículo. En su próxima película encarnará a un patinador artístico que decide formar pareja con su antiguo rival, que no es otro que Jon «Napoleon Dynamite» Heder.



GRINDHOUSE
www.grindhousemovie.net

La peli del año, sin lugar a dudas. Tarantino y Robert Rodriguez firman juntos este delirante programa doble, repleto de acción, zombis y rostros conocidos.

FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

Celebra el décimo aniversario del clásico RPG

Tras una primera experiencia cinematográfica fallida (en lo comercial, que no en lo artístico), la saga de juegos de rol por excelencia regresa a este medio de la mano de Tetsuya Nomura (director de *Kingdom Hearts* y su secuela) y del resto del equipo de **Square Enix**. En esta ocasión no se han complicado la vida con nuevos argumentos, como ocurrió con *La Fuerza Interior*, y han decidido ofrecer a los *fans* de la séptima entrega (sin duda la más recordada por todos) justo lo que querían: una continuación directa de las aventuras de Cloud, Tifa, Cid y compañía, tras la derrota de *Sephirot* y la caída del meteoro. Los gráficos por ordenador que tan bien domina la desarrolladora nipona en sus juegos conforman un espectáculo visual que nada tiene que envidiar a las producciones de **Pixar**, y la banda sonora del genial Nobuo Uematsu acompaña estas imágenes robándoles el protagonismo en más de una ocasión. Si eres un seguidor de la franquicia disfrutarás viendo de nuevo a tus personajes favoritos y descubriendo qué pasó con ellos. Si no, puede que el argumento se te haga un poco incomprensible, pero aún así gozarás como un enano con las espectaculares secuencias de acción, que ocupan buena parte de su metraje.

POR **DANIEL RODRÍGUEZ**

DIRECTOR: **TETSUYA NOMURA** // GÉNERO: **ACCIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES** // AUDIO: **CASTELLANO 5.1., INGLÉS 5.1, JAPONÉS 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS** // PRECIO: **17,99 € (DVD), 12,95 € (UMD)**

PELÍCULA (3 discos) **EXTRAS** (5 discos)

LO MEJOR SU CALIDAD TÉCNICA, LAS ESCENAS DE ACCIÓN Y LA BSO.

LO PEOR EL ARGUMENTO ES ALGO CONFUSO EN MUCHAS OCASIONES.

EXTRAS EN DOS DISCOS

A pesar de que el «grueso» del material adicional se encuentra en el segundo disco (cómo se hizo, imágenes de su estreno en el Festival de Venecia, adelanto de los próximos juegos de FFVII, promocionales y un montón de escenas eliminadas), en el primer DVD hallarás el extra más interesante: un bello montaje con imágenes del propio juego en el que se basa y que sirve para resumir su historia.

Esto aún no ha acabado. ¡Todavía no ha acabado!



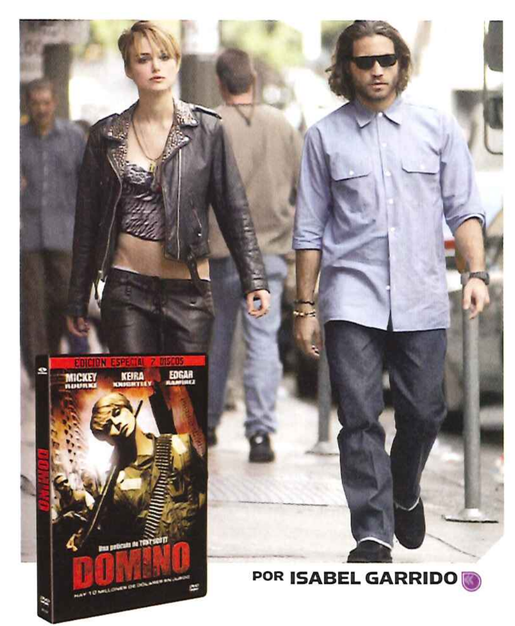
DOMINO

DIRECTOR: **TONY SCOTT** // REPARTO: **KEIRA KNIGHTLEY, MICKEY ROURKE, DELROY LINDO, EDGAR RAMÍREZ, RIZ ABBASI** // GÉNERO: **DRAMA/ACCIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **AURUM** // AUDIOS: **CASTELLANO E INGLÉS EN D.D. 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO E INGLÉS** // PRECIO EDICIÓN ESPECIAL: **2 DISCOS 20 €** //

La historia de Domino Harvey es la de una «pobre niña rica»... o por lo menos «guapa oficial» (esto significa: de pasarela). Basado en hechos reales, la protagonista está aburrida del mundo glamouroso de la moda y se une a dos cazarrecompensas para meterse en un mundo lleno de peligro. Al final, la refinada Domino será todo un hacha en esto de cazar a los malos malísimos. Tony Scott, hermanísimo de Ridley y experto en esto de rodar películas espectaculares llenas de explosiones y mucha persecución, dirige a la actriz del momento: Keira Knightley. La edición en DVD es más que apetecible con un disco lleno de extras a un precio muy atractivo.



LO MEJOR EXTRAS A «TUTIPLÉN».
LO PEOR PREVISIBLE INCLUSO SI NO SE VIO EN CINE.



POR **ISABEL GARRIDO**

ALATRISTE

DIRECTOR: **AGUSTÍN DÍAZ YANES** // REPARTO: **VIGGO MORTENSEN, ELENA ANAYA, JUAN ECHANOVE** // GÉNERO: **ACCIÓN**// PAÍS DE ORIGEN: **ESPAÑA**// DISTRIBUIDORA: **20TH CENTURY FOX** // AUDIOS: **ESPAÑOL EN DTS D.D. 5.1 Y EN D.D. 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS Y CAST. PARA SORDOS** // PRECIO: **ED. ESPECIAL 24,99 €; ED. SIMPLE 19,99 €**

La que se supone fue la gran perdedora en la edición de los Goya, llega a la versión digital por la puerta grande. **Fox** pone a disposición del público más fanático de Reverte y Mortensen, una edición especial limitada de dos discos con todos los secretos de la producción. Para los que la película nos decepcionó un poco, puede que el segundo disco repleto de contenidos tan interesantes como *storyboards* o escenas eliminadas, nos compense un poco si nuestr@ enamorad@ nos ha regalado esta edición especial para el día de San Valentín. Sin duda, al menos, la relación calidad-precio de este producto es más o menos interesante. Sobresaliente al equipo de *marketing*.

POR **ISABEL GARRIDO**



LO MEJOR SUS EXTRAS: «CÓMO SE HACE CINE EN ESPAÑA».
LO PEOR ALGUNAS INTERPRETACIONES NACIONALES.

CLICK

DIRECTOR: **FRANK CORACI** // REPARTO: **ADAM SANDLER, KATE BECKINSALE**// GÉNERO: **COMEDIA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES H.E.** // AUDIOS: **CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS 5.1), CATALÁN (2.0)**// SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS...** // PRECIO: **17,95 (DVD); 12,99 (UMD); 29.99 (BLU-RAY)**

Es tristemente habitual ver un tráiler que al final resulta ser mejor que la propia película. En el caso de ***Click*** sucede lo contrario. El tráiler la presentaba como una payasada carente de cualquier atisbo de originalidad. Y lo cierto es que ***Click*** sorprende gratamente, más allá de los previsibles *gags* que ofrece un mando a distancia que pausa, acelera y rebobina la vida alrededor del protagonista. No es tan ingeniosa ni tan profunda como *Atrapado En El Tiempo* (la gran obra maestra de la moderna comedia americana), pero ***Click*** está muy por encima de los habituales vehículos al servicio de Sandler. Su mejor trabajo desde *Punch Drunk Love*.



LO MEJOR EL ENVEJECIMIENTO DE SUS ACTORES ES CREÍBLE.
LO PEOR EL FINAL, QUIZÁ DEMASIADO SENTIMENTALOIDE.

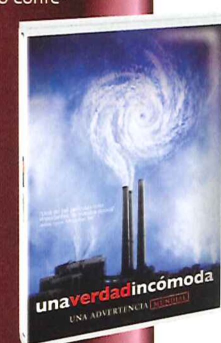


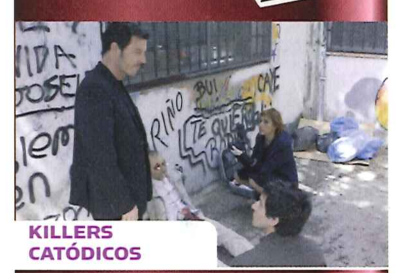
POR **BRUNO SOL**

NOTICIAS ZONA 2

ESTE PLANETA SE MUERE

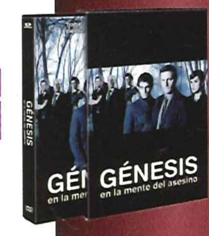
Las emisiones de dióxido de carbono y otros contaminantes están elevando la temperatura de la Tierra hasta llevarla a una situación irreversible, que tiene en los desastres naturales sus primeras señales de advertencia. Al Gore, exvicepresidente de EE.UU., lleva recorrido medio mundo dando conferencias que advierten de esta catástrofe. En *Una Verdad Incómoda*, nominada al Oscar a la Mejor Película Documental, Gore muestra con datos irrefutables cómo este planeta «se va al garete» y qué hacer para remediarlo. Un DVD imprescindible porque, más que de ecologismo, de lo que estamos hablando es de pura supervivencia.





KILLERS CATÓDICOS

Justo ahora que acaban de estrenarse nuevos capítulos en Cuatro, nos llega en DVD la primera temporada de *Génesis, En La Mente Del Asesino*, una de las mejores series españolas que han aparecido en los últimos años. Cuatro DVD que contienen 9 episodios y multitud de extras (secuencias eliminadas, *storyboards*, final alternativo...). Todo por 29,95 Euros.



AUMENTA EL CATÁLOGO BLU-RAY

A poco menos de un mes para que **PlayStation 3** llegue a Europa, el catálogo de películas en *Blu-Ray* sigue aumentando a pasos agigantados. Entre los siete lanzamientos que prepara **Sony Pictures H.E.** para el mes de marzo están *Casino Royale*, *Hostel* y *Hellboy*.



Passport to...

TEXTO POR **ANA MÁRQUEZ**

ESTA SEMANA SANTA TU PSP ECHARÁ HUMO... SERÁ TU GUÍA, TU COMPAÑERA DE FATIGAS Y SERÁ LA QUE TE SAQUE DE PASEO A 6 DESTINOS EUROPEOS

TODO LO QUE NECESITAS
1 PLAYSTATION PORTABLE + 1 EDICIÓN DE PASSPORT TO...
PASAPORTE VIGENTE + BILLETE DE AVIÓN (BARCELONA: 30 € / AMSTERDAM, ROMA, PARÍS: 60€ /PRAGA: 80 €)
Precios de billetes de avión publicados por vueling.com y skyeurope.com (los precios incluyen sólo ida)

Esta Semana Santa no te quedes en casa y conoce un poco de mundo. Con *Passport To...* todo es muy sencillo; que no sabes el idioma natal del país, pues el juego te ofrece una guía básica de conversación por temas, por si estás en el aeropuerto, si tienes que ir a la farmacia o quieres ir a comer a un restaurante, con frases como ¿Hay mesas libres? O ¿Cómo se va a la estación de tren? En inglés, francés, italiano, alemán, neerlandés y checo. También, si te da pereza hacer un plan de visitas, *Passport To...* incluye distintos itinerarios según tu interés por dicho lugar. O bien, tienes la posibilidad de hacer uno a tu medida. **PlayStation 2 Revista Oficial** ha escogido seis destinos, y con nuestra **PSP** y *Passport To...* hemos planificado inolvidables visitas a las diferentes ciudades europeas. ¿Nos acompañas?

... Barcelona



Pasea por La Rambla, visita La Sagrada Familia y demás lugares turísticos de la ciudad, y por la tarde ve de compras. Te desvelamos a continuación las tiendas más *indies* de la ciudad. Si no vas te arrepentirás...

Dónde dormir: Hotel Continental
En este hotel, el escritor George Orwell se recuperó de una herida de bala, después escribió *Homenaje a Cataluña*. Sin duda un sitio curioso, pero si tu bolsillo no da para mucho, opta por el **Hostal Campi**, limpito y muy céntrico (a escasos pasos de La Rambla).

10.00 Cacao Sampaka: tras la tienda, está el bar donde podrás tomar un clásico chocolate caliente o xocolata desteta... Un placer inconfesable.

11.00 Parc Güell: visita la Sala Hipóstila, un increíble bosque de 84 columnas de piedra, y por supuesto no te pierdas la casa donde vivió Gaudí, preciosa.

12.00 La Sagrada Familia: es la obra inacabada de Gaudí y, aunque continúan las grúas apiladas en cada «aguja», te impactará su magnificencia.

14:00 Bar Kasparo: si hace buen tiempo, siéntate en esta terraza mientras contemplas la plaza. Ensaladas mixtas y platos muy saludables.

15.30 Baraka: este salón de té (con tienda de productos orgánicos) es perfecto para relajarse. Los viernes dan masajes, pide hora...

16.00 Castelló: aquí podrás comprar todo tipo de música, lo más extraño sólo lo podrás encontrar aquí.

17.00 La Condonería: una visita a esta tienda y tu concepto de vida íntima cambiará a mejor.

18.00 Custo Barcelona: los escaparates de esta boutique son fabulosos, y sus precios también.

19.00 Loft: con precios más razonables está esta otra tienda, totalmente de vanguardia. Lo que allí se vende se convierte en un referente de la moda barcelonesa.

20.00 Laie: aquí encontrarás libros de arte y cine en inglés, francés, castellano y catalán. Y lo mejor de todo es el café, cuyo servicio es al puro estilo *mitteleuropeo.*

22.00 Alkímia: un auténtico placer culinario, donde se preparan exquisiteces como el *bacallá amb salsa de pomes verde* y la *fondue de xocolata con frutas.*

24.00 Otto Zuttz: conoce la *nuit* de Barna y qué mejor sitio que en esta discoteca de tres pisos. Música *funk, house* y *soul.*



Barcelona es la ciudad que va a la cabeza en tendencias de moda y los barceloneses son los más atrevidos a la hora de vestir, pero eso se debe en gran medida a las tiendas, cuyos proveedores son muy vanguardistas.

... Londres

Una bonita ciudad donde hay mucho que ver y hacer, súbete a un autobús de dos pisos, hazte la foto típica de la cabina de teléfonos... Sí, todo esto ya lo sabes, por eso te hemos preparado una ruta que te sorprenderá...

Alojamiento: The Generator. Un hostal para no descansar, ideal para los que busquen fiesta continua.

9.00 Patisserie Valerie: está en el *Soho* y lo mejor, los bollos y *croissants* rellenos. Se prohibe el uso de móviles.

10.00 Cabinet War Rooms: visita los búnkeres donde Churchill y sus generales se reunían durante la IIGM. Desde aquí coordinaron su estrategia para derrotar a Hitler.

12.00 Clink Prison Museum: De este lugar salió la expresión británica «in the clink», algo así como entre rejas. No es que sea una maravilla, pero es curioso de ver.

13.00 Sausage & Mash Café: salchichas con puré es la especialidad de este lugar.

14.00 Palacio de Buckingham: *Trafalgar Square*, el *Soho*, *Picadilly Circus...* y, por supuesto, no puedes irte de *London* sin ver el cambio de guardia de *Buckingham*.

16.00 Virgin Megastore: Si no encuentras aquí lo que buscas en música y cine es que no existe. En ocasiones se realizan actuaciones en directo.

17.00 Agent Provocateur: sorprende a tu chica, aquí encontrarás la ropa interior más irresistibles y sexy.

18.00 Junky Styling: los inconformistas de la moda han encontrado en esta tienda su paraíso. Lleva tu ropa más aburrida y te la transformarán en prendas de los más «in».

19.00 The London Eye: se trata de la noria más grande del mundo y desde ella se contempla toda la ciudad (unos 40 Km.). Tarda 30 minutos en dar una vuelta completa.

20.00 Ivy: el menú exquisito, el lugar bien bonito y puede que tu vecino de mesa sea algún famoso.

22.00 Coach & Horses: este bar es famoso por ser el lugar en el que el columnista del *Spectator*, Jefferey Bernard, se emborrachó hasta morir. No es cuestión de imitarle, pero merece la pena visitarlo.

24.00 French House: si te va la historia acude a este bar, en él se reunían las fuerzas francesas libres durante la IIGM, y se dice que De Gaulle solía emborracharse aquí.







Hay tiempo para todo, para ver museos, los típicos lugares de la ciudad... y para ir de compras. En esta ciudad se hallan las mejores y más curiosas tiendas de libros, cómics y ropa. Tampoco te pierdas los lugares de copas que comentamos. No tienen desperdicio.

... París



El Louvre posee una amplia colección de obras de arte, la mayoría aparecen en los libros de estudio. ¿Pero a que en tu libro de arte no aparece ninguna de las 2.000 estatuas del Museo de l'Erotisme?



Una nueva forma, no tan romántica, de conocer la ciudad de las luces.

Alojamiento: Hotel Eldorado. Muy económico y bohemio. Es uno de los mejores hallazgos de París.

9.00 Café de l'Époque: reliquia de la belle époque, de cuando se compraba en los *passages couverts*.

10.00 Ballon Eutelsat: el globo asciende a unos 150 metros y se consiguen unas impresionantes vistas de la ciudad y del Sena.

12.00 Centre Pompidou: en sus estancias encontrarás arte moderno y contemporáneo del s.XX, hay aproximadamente unas 40.000 obras.

14.00 Le Vaudille: Impresionante *brasserie*.

16.00 Musée du Louvre: si te gustó *El Código Da Vinci* no puedes pasar por alto este museo. Observa la Gioconda, *La Muerte de la Virgen* de Caravaggio o *La Virgen de las Rocas* de Da Vinci. Los funcionarios de la galería principal suelen indicar la localización de los escenarios descritos en el libro.

18.30 Musée de l'Érotisme: en sus siete plantas expone unas 2.000 estatuas eróticas, juguetitos y fetiches de otros tiempos. Curioso e impresionante.

20:00 Arc de Triomphe: punto de encuentro de doce avenidas, este monumento es considerado como la rotonda más grande del mundo.

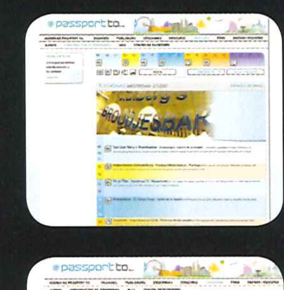
21.00 Torre Eiffel: bonita no es, pero ofrece una de las mejores vistas de París.

22.00 Aux Vins des Pyrénées: ante todo comida francesa. En la calle donde se halla murió en 1971 el cantante de rock de *The Doors*, Jim Morrison.

24.00 Le Batofar: es un remolcador de metal amarrado junto a la Bibliothéque Nationale. Música alternativa.

EN LA RED

Cada edición de Passport To..., desarrollado en colaboración con Lonely Planet, incluye callejeros de la ciudad, planos de metro, paseos comentados, fotos de los lugares, vídeos. Vamos, que no te vas a perder y aprovecharás al máximo tu visita turística. Después, en www.psppassport.com podrás publicar las mejores fotos de tu viaje y compartirlo con los demás. Contesta a la pregunta del mes y ganarás premios. Demuestra que conoces la ciudad a la que has viajado y conduce una scooter por las calles en un divertido juego. También hay un editor de itinerarios y podrás actualizar gratuitamente tu PSP con nuevas rutas.







... Roma



Ciudad pequeña, pero tiene mucho que ver; en dos días visitarás lo más emblemático y para ello lo mejor es moverte en metro y autobús.

Alojamiento: Hotel Clementi. Estrecha casa del s.XIV. Bonito, barato y céntrico.

9.00 Bernasconi: preparan unos *croissants* rellenos de jamón, chocolate *nutella* o de crema para relamerse.

10.00 Foro Romano: mucha piedra, algunas bien conservadas (como el Arco de Tito) y otras bastante erosionadas por el tiempo, con un poco de imaginación puedes hacerte una idea de cómo vivían los romanos .

11.30 El Coliseo: impresionante ver el lugar donde los prisioneros sentenciados luchaban contra leones hambrientos.

13.00 Da Aligusto: platos clásicos romanos, *fettuccine, rigatoni all'amatriciana stracciatella...*

15.00: Piazza di Espana: siempre está hasta los topes.

16.00 Piazza Navona: aquí encontrarás la *Fontana di Quattro Fiumi*, el Obelisco, la *Fontana del Moro*, la *Fontana de Neptuno* y la *Chiesa di Sant'Agnese in Agone*.

17.30 La Fontana de Trevi: entre calles estrechas se halla esta monumental fuente. Como buen guiri que eres, de espaldas tira una moneda a la fuente para garantizar tu regreso a Roma. Si tiras otra te enamorarás de una italiana/o (según la leyenda).

18.30 Catacumbas de Priscila: las afueras de Roma están repletas de catacumbas, ésta pertenece a la familia patricia Acilii s.I d.C. Estos subterráneos fueron lugar de culto, además de enterramiento y lugar de escondite en época de persecuciones.

20.00 Underground: si aún tienes fuerzas, pásate por este mercado. Está bajo tierra, entre Vía Sistina y Vía Veneto.

22.00 Da Ricci: se trata de la pizzería más antigua de la ciudad, y las hacen al estilo napolitano (con masa gruesa).



La bulliciosa Plaza de España ha servido de escenario para los más prestigiosos desfiles de moda. ¡Si consigues bajar las escalinatas como una auténtica maniquí escríbenos!

... Praga



¿Sabías que en Praga se encuentra uno de los centros recreativos más impresionantes de Europa?

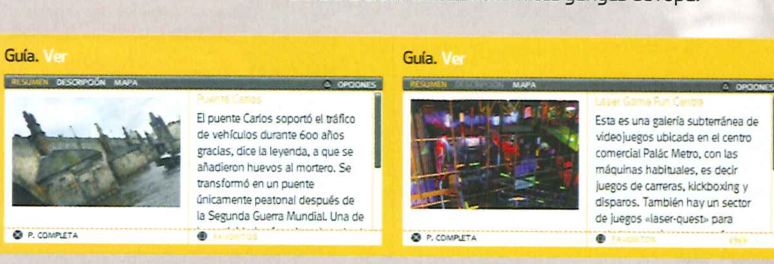
10:00 Bakeshop Praha: el mejor capuchino con magdalenas que habrás probado en tu vida.

12.00 Puente Carlos: según dice la leyenda este puente soportó el tráfico de vehículos durante 600 años gracias a que se añadieron huevos al mortero.

14.30 Colina de Petrín: formada por ocho parques. Además, ofrece vistas insuperables de la ciudad.

16.30 Laser Game Fun Centre: galería subterránea de videojuegos alucinante. Es enorme, posee las mejores máquinas e incluso hay un sector de juegos «laser-quest».

18.00 Senior Bazar: auténticas gangas de ropa.



... Amsterdam

Pensar en Amsterdam es pensar en los canales, los tulipanes... sí, y en los famosos *coffee shop* y en el Barrio Rojo... Con ***Paspport To...*** hemos encontrado los lugares más interesantes.

Alojamiento: Hotel Brian. No es ninguna joya, pero su precio (más que económico) incluye desayuno *buffet* y vistas a los canales. Más que recomendable.

9:00 Café Reibach: está junto al canal y sirve suculentas bandejas de desayuno. La especialidad, tarta de pera..

10.30 Anne Frank Huis: se te pondrán los pelos de punta. En esta casa, escondidos en el ático, vivieron Anne y su familia. Es aquí donde la niña escribió en su diario los horrores que experimentó durante la IIGM.

12.00 Vondelpark: Mucho verde y tulipán, este parque sirvió de guarida para los *hippies*.

13.00 Winkel: con terracita, ideal para un día soleado. Buenos y saludables menús. Pero lo habitual en esta ciudad es comer un perrito en un puesto ambulante. Menos saludable, pero más económico y rápido, ¡y están de muerte!

14.00 Museum Het Rembrandthuis: es la casa del pintor (1606) donde podrás contemplar sus obras maestras.

15.30 Santa Jet: lugar curioso donde los haya. Aquí podrás comprar pociones para el amor y todo surtido de hechizos.

16.30 Unlimited Delicious: gran variedad de bombones artesanales con rarezas como los de romero y sal marina (también podrás comprar los clásicos de café y nougat).

17.30 Hash & Marijuana Museum: aquí te enterarás, entre otras muchas cosas, de la historia de los *coffee shop*.

18.00 Magic Mushroom Gallery: a más de uno le gustaría que en su país hubiera este tipo de tiendas...

20.00 Durty Nelly's: se halla en el corazón del Barrio Rojo, lugar pintoresco para tomarse un refrigerio.

22.00 De Blaffende Vis: buen ambiente, comida holandesa de calidad y muy económico.







REGALAMOS 20 JUEGOS + FUNDAS PARA PSP

2K Games y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a adentrarte en el fantástico universo de Dungeon Siege: Throne Of Agony. Si quieres conseguir uno de los 20 packs que regalamos (compuestos por 1 Dungeon Siege: T.O.A. y 1 funda para PSP), tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 20 de marzo de 2007.



¿A qué género pertenece este título?

A) RPG B) Plataformas C) Conducción

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra dungeonps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: dungeonps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 20 de marzo de 2007.

Los inventores del pop con deje sureño se hacen mayores

ANDY & LUCAS

TEXTO POR ANA MÁRQUEZ

¿En qué habéis cambiado desde vuestro anterior disco?
Absolutamente en todo. El haber tenido más presupuesto para hacer *Ganas De Vivir* nos ha permitido crear un disco de más calidad; además, como es lógico, ahora tenemos unos cuantos años más desde que empezamos, más experiencia en la vida y en la música, y eso se nota en las letras.

¿Y de qué os gusta hablar ahora?
De todo. Del amor, de los problemas sociales, de nuestra vida... En este disco, comenta Andy, he compuesto una canción que habla sobre mi abuelo, se titula *Vuelve*.

Los dos componéis en el disco, ¿tenéis gustos diferentes?
Los temas que nos gusta tratar son diferentes, yo (dice Andy) soy más reivindicativo y Lucas es más romántico. A lo que Lucas añade, bueno a mi también me gusta hacer temas sociales, en el anterior hice una canción sobre los malos tratos... Pero para hacer un tema social tiene que ser algo que me mate, que me llegue muy hondo.

Decís que habéis madurado, ¿en qué lo notáis?
Sobre todo en que ahora sabemos más cómo funciona este mundo y sabemos lo que firmamos...

¿Os ha llegado a desbordar el éxito?
Un poco, por eso hemos tardado un tiempecito en sacar el disco. Necesitábamos descansar y olvidar un poco el estrés que supone estar en lo alto de la cima. Los tres primeros años han sido muy intensos, de no parar; por la mañana en una ciudad para hacer una entrevista, al medio día en otra para aparecer en una tele y por la noche te tenías que ir a otro lugar para tocar en directo. Llegábamos a los sitios «quemaos» y «cabreaos». Hasta que dijimos, «¡eh, Señores! Que nosotros queremos durar diez años y no seis meses. Vamos a hacer las cosas con más calma».

En *Desde Mi Barrio* hicisteis un *rap*, ¿por qué no habéis seguido por ese camino?
Nos gusta el *rap*, pero más escucharlo que hacerlo. Fue un invento de Lucas (dice Andy), que no estuvo mal, pero ahí se ha quedado. Nos gusta experimentar, ver que podemos hacer otros sonidos. En *Ganas De Vivir* hemos hecho *Dios Bendiga*, en el que participa un grupo de Gospel.

VIDA Y MILAGROS





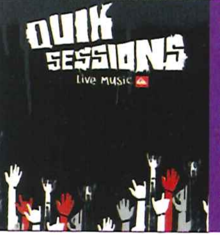
¿QUIÉNES SON?
Gaditanos y amigos de toda la vida. Iban para administrativos, pero Alejo Stivel se cruzó en sus vidas en el año 2003.

CDETECA
Cuatro discos, uno de ellos es una dudosa adaptación a salsa de su disco debut.

CONVERTIDOS EN SIMS
Tanto éxito obtuvo su anterior trabajo que EA decidió convertirlos en personajes de Los Sims en su videoclip Mi Barrio, «me parecía más a paquirrín que a mi mismo», comenta Lucas al respecto.

ÚLTIMO TRABAJO
Voces y sonidos de siempre, pero con herramientas de buena calidad. Excelente instrumentación. Atención al tema con grupo de Gospel incluido, sin palabras.

NOTICIAS



¿QUÉ HACES ESTE SÁBADO?
Ya tienes plan de aquí a finales de julio. Todos los últimos sábados de cada mes, en el Costello Club de Madrid, Quiksilver te invita a disfrutar de buena música en directo. Un total de 6 conciertos, comenzando el 24 de febrero con Seine.



PEARL JAM confirman su presencia en la próxima edición de FESTIMAD, que se celebrará los días 8 y 9 de junio en el Estadio Butarque.



ARCTIC MONKEYS publican el próximo 23 de abril su segundo disco titulado «Favourite Worst Nightmare».



SLASH, ex-guitarrista de Guns'n'Roses, aparece en el videoclip Nada Puede Cambiarme, el segundo sencillo de Paulina Rubio.



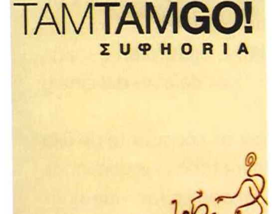
THE DOORS, nuevo recopilatorio con todos sus clásicos y re-ediciones de sus 6 discos de estudio. A la venta el 27 de marzo.



CRÍTICAS

REGULAR · BUENO · MUY BUENO · OBRA MAESTRA

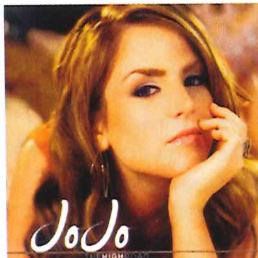
CD



Tam Tam Go!
Euphoria
DRO



En pleno apogeo del *revival* movidista llega lo nuevo del veterano grupo madrileño (actualmente reducido a dúo). En su línea habitual de *pop rock* melódico con deje latino (enriquecido con sonidos de cabaret y jarana verbenera) en el que no faltan ni sus clásicos retratos del mundo marginal, ni las sentidas baladas amorosas que tantas alegrías les han dado a lo largo de su longeva carrera. Quien tuvo...



JoJo
The High Road
EDEL RECORDS



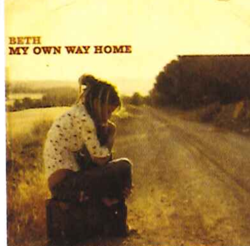
Con sólo 17 añitos y tres discos ya a sus espaldas, la niña prodigio de Boston, una súper estrella televisiva en su país, se lanza a la conquista del mundo rodeada de un imbatible equipo de producción, que incluye a Scott Torch. ***The High Road*** es un correcto álbum de *Rhythm'n'Blues* ligero que ha alcanzado instantáneamente los primeros puestos de las listas norteamericanas. Dará que hablar.



Paolo Nutini
These Streets
WARNER MUSIC



La primera gran apuesta del *pop* británico en este 2007 es este joven cantautor escocés, que debuta con un sólido trabajo, marcado por su especialísima voz, poblada de resonancias negroides, la heterogénea panoplia de influencias que exhibe, casi siempre de sabor americano (*soul* tradicional, *rock* clásico, *folk* psicodélico) y un puñado de canciones con encanto y pegada comercial. Prometedor.



Beth
My Own Way Home
WARNER MUSIC



La chica de las trencitas modernas de la segunda edición de OT, vuelve a las tablas, apoyada por el prestigioso productor y músico de vanguardia Suso Saiz, con un disco adusto y arriesgado, de sonido poco complaciente, cantado mayoritariamente en inglés y tan alejado como pueda imaginarse del edulcorado *Soul Pop* blandengue. Se agradece el empeño.

DVD



Nine Inch Nails
Beside Yo In Time
UNIVERSAL MUSIC



Como aperitivo de su inminente gira (con cinco fechas reservadas para nuestro país), la banda más mítica del Metal Industrial pone en circulación este recorrido por su atemorizante repertorio, filmado en directo durante sus actuaciones norteamericanas de 2006, con un Trent Reznor en plena forma y unas terroríficas puestas en escena, a caballo entre la agresividad pura de *La Fura Dels Baus* y la elegancia del cine expresionista alemán. Excelente.



Tote King
Un Tipo Cualquiera
BOA

El MC sevillano (en la cresta de la ola y sin serios rivales a la vista, dejando de lado a *La Excepción* y Mala Rodríguez, pues juegan en sus propias ligas) se marca un lujo con esta edición especial de su último trabajo, para la que se ha añadido un DVD especial que recoge un concierto completo, grabado en el pasado *MTV Music Week*, *videoclips* y un reportaje de las aventuras del «Rey del Desfase» durante su gira europea de 2005.



Metallica
The Videos 1989-2004
UNIVERSAL MUSIC

Tras exprimir los créditos de su improbable resurrección en 2003 con «St. Anger» (recomendamos el documental *Some Kind Of Monster*, que refleja las alucinantes condiciones en que se alumbró aquel disco) la banda más amada, y odiada, del *Heavy Metal* edita su primer DVD retrospectivo, con sus 21 *videoclips* oficiales y un puñado de curiosidades que harán saltar las lagrimillas de los *fans* veteranos. Atención, se anuncia nuevo disco para este año.

AGENDA

LILY ALLEN
- **03/03** Barcelona (Espacio Movistar)

LA EXCEPCIÓN
- **03/03** A Coruña (Festival Do Queixo)
- **09/03** Málaga (Sala Copérnico)
- **17/04** Palma de Mallorca
- **23/03** León (Sala Estudio 54)

JULIETA VENEGAS
- **02/03** Granada (Palacio de Congresos)
- **03/03** Jaén (Auditorio Alameda)
- **05/03** Castellón (Auditorio)
- **08/03** Salamanca (Multiusos Sánchez Paraíso)
- **09/03** Las Palmas (Teatro Víctor Jara de V.)
- **10/03** Tenerife (Auditorio)
- **13/03** A Coruña (Coliseum)
- **15/03** Zaragoza (Sala Oasis)

FITO & FITIPALDIS
- **02/03** San Sebastián (Velódromo Anoeta)
- **03/03** Santander (Palacio de Deportes)
- **09/03** Valladolid (Polideportivo Pisuerga)
- **10/03** Salamanca (Multiusos Sánchez Paraíso)
- **16/03** Tarragona (Pabelló Olimpic)
- **17/03** Lugo (Pazo Provincial Dos Deportes)

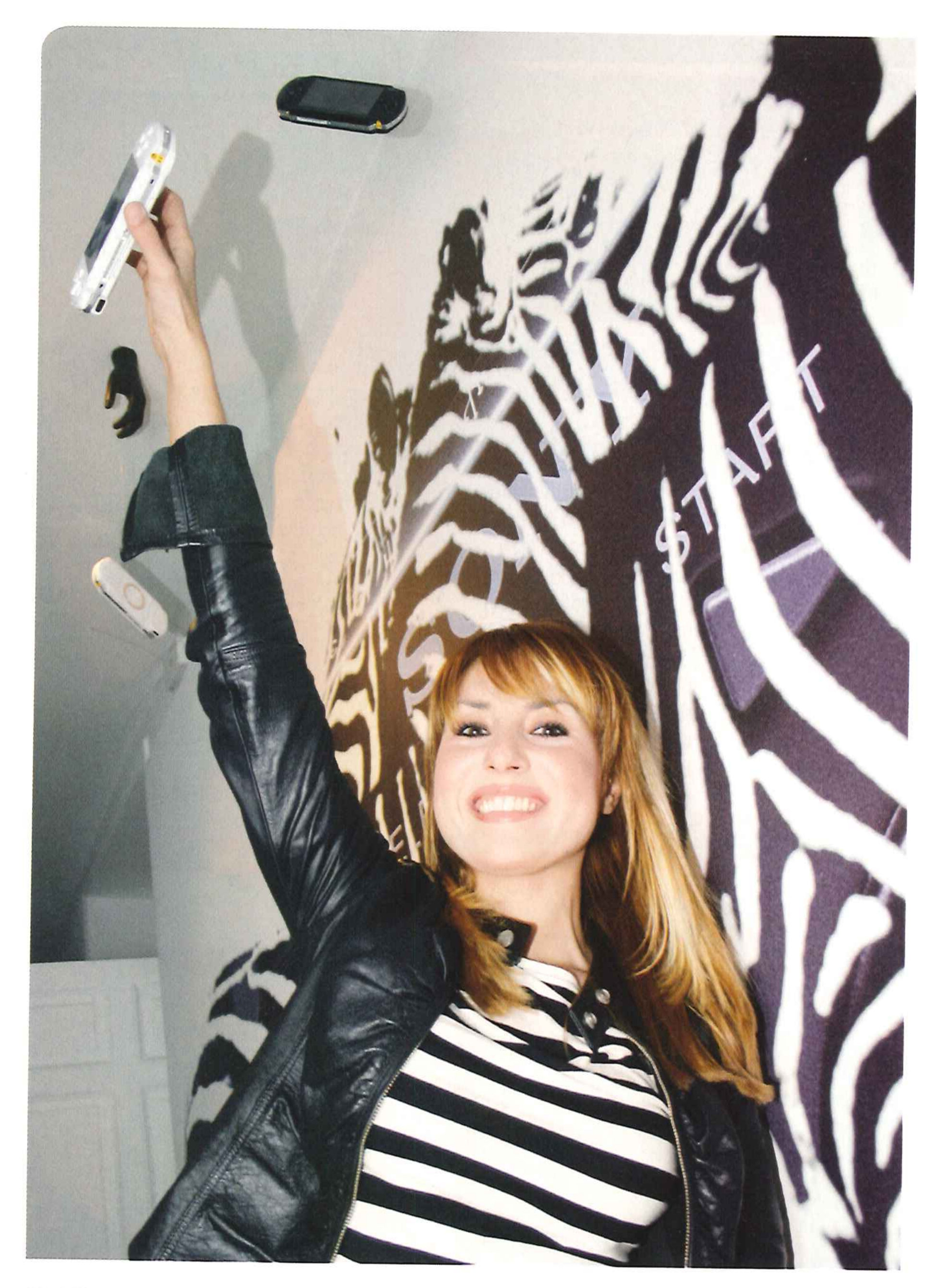
EL RINCÓN DEL JUGÓN



Nada y menos queda ya para la inminente llegada de PS3 (23 de marzo) y Sony C.E. prepara su catálogo de conciertos en formato Blu-ray. Por el momento, aunque todos no se han confirmado para España, el listado de artistas es: Alice Cooper, Toto, Black Crowes (en la foto) y Elvis Costello.



No nos cansamos de jugar y de escuchar la obra de Tetsuya Mizuguchi. Vale que su jugabilidad es adictiva, pero es que su música es mucho más. Además de temas conocidos como Pump It (Black Eyed Peas) o Star Guitar (Chemical Brothers), incluye música compuesta por Mondo Grosso, entre otros.



De cine, de música... ¿y de videojuegos? Extraño, pero cierto. En la parrilla de programación de las teles de ámbito nacional no hay espacio para este entretenimiento que, según datos de **aDeSe**, facturó en España 863 millones de Euros en 2005 (¡por delante del cine y la música! Increíble).

Sin embargo, el canal **AXN** lo sabe, es consciente de ello y desde el pasado mes de julio emite todos los domingos un programa dedicado exclusivamente a los videojuegos. Y su presentadora, **Berta Collado**, ha hablado con nosotros para contarnos cómo se vive y trabaja en este gran mundo, ***«un mundo de chicos, que no machista, en el que nada tiene que ver con el del fútbol»***. Y lo dice de buena fe, ya que el año pasado estuvo trabajando en *Maracaná 06*. ***«Los futboleros son más fanáticos y los consoleros más apasionados, aunque suele ser habitual que el que va a un campo de fútbol tenga en su casa una Play con el FIFA o el PES dentro»***. ***«Hacer un reportaje para Maracaná era una locura; una vez tuve que ir con la afición del Cádiz, el día que jugaba contra el Salamanca, y conseguir a grito pelado que hicieran la ola o que cantaran conmigo. Fue imposible. En cambio, los reportajes con Insert Coin son rodados. La gente es más tranquila y más interesante. Uno de los primeros que hice fue el de Torneo de Tekken y aluciné, ¡los participantes iban disfrazados de los personajes del juego!»***. Hace 10 años los jugones eran vistos como bichos raros, personas que se recluían en casa para pasar horas y horas pegados ante la pantalla del televisor. Pero ahora es normal que en todas las casas haya una consola, y sobre la estantería repose un *SingStar*, *EyeToy* o *Buzz*. ***«Cuando voy a casa de mis amigos nunca falta el karaoke de Sony, nos pasamos horas y horas cantando hasta que los vecinos nos echan a la calle»***, comenta Berta. ***«No soy muy jugona, aunque pronto tendré una PSP rosa y seguro que no la voy a soltar. Es un mundo que me fascina, detrás de cada juego hay muchas horas de trabajo... Un buen videojuego tiene un trabajo igual, o más, laborioso que una producción cinematográfica. Creación de localizaciones, puesta en escena, banda sonora, vestuario, guión... ¡Ya verás cuando llegue PS3!»***. A Berta le gustan los juegos y se dedica a ellos, aunque actualmente lo compagina con otros programas, *UVE* y *Esta Tarde Con Esta Gente*. ***«No quiero que me encasillen, tengo mucho por delante... Algún día me gustaría presentar un Late Night»***.

BERTA **COLLADO**

ES GUAPA, LE GUSTAN LOS VIDEOJUEGOS Y ES LA PRESENTADORA DE INSERT COIN. ESTUVO CON NOSOTROS EN PLAYSTATION SUITE Y NOS CONTÓ CÓMO SE DESENVUELVE EN ESTE FASCINANTE «MUNDO DE CHICOS»



POR ANA MÁRQUEZ

fotos: Javier Bautista





EN PLAYSTATION SUITE > Berta visitó todas las estancias de Suite y no pudo resistirse a hacerse una foto con los patitos. Y cómo no, después, nos echamos unas partidas al Motor Storm de PlayStation 3.



ROCKY BALBOA

UbiSoft y PlayStation 2 Revista Oficial te ponen en la piel del boxeador más famoso del cine, en su primera incursión en PSP. Si quieres conseguir uno de los 5 packs compuestos por 1 Rocky Balboa, 1 camiseta, 1 llavero y 1 póster; o uno de los 5 packs compuestos por 1 Rocky Balboa, 1 camiseta y 1 llavero, envía un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 20 de marzo de 2007.

REGALAMOS

10 JUEGOS PSP + 10 CAMISETAS + 10 LLAVEROS + 5 PÓSTERS FIRMADOS POR STALLONE

¿Qué actor interpreta a Rocky?

A) Silvestre B) Sylvester C) Silver Star

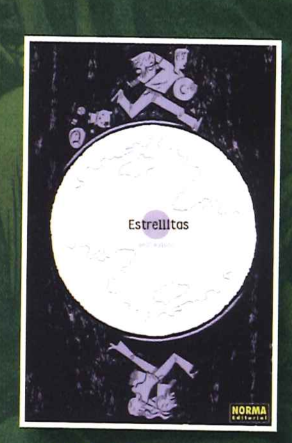
UBISOFT PlayStation 2 PSP PlayStation Portable 16+

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra rockyps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: rockyps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 20 de marzo de 2007.



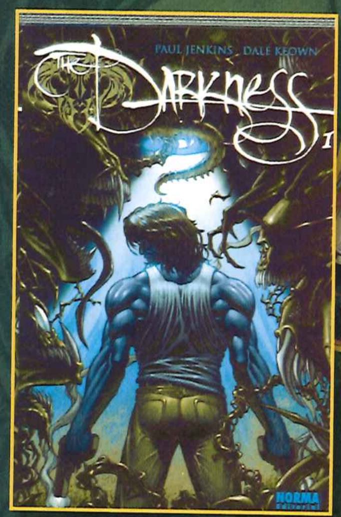
ESTRELLITAS



Nunca había estado en nuestra sección Andi Watson, aunque no puede decirse que no haya sido por lo prolífico de su trabajo: *Geisha, Sed De Noticias* o sus dos entregas de *Peleas De Enamorados* son sólo algunos de los ejemplos de sus historias llenas de lo que podríamos llamar costumbrismo urbano. Esta vez, el argumento gira en torno a la paternidad, las responsabilidades que conlleva y la forma en que cambia la vida y las perspectivas de cualquier pareja.

GUIÓN Y DIBUJO: ANDI WATSON
EDITORIAL: NORMA
P.V.P: 12 €

THE DARKNESS



GUIÓN: PAUL JENKINS
DIBUJO: DALE KEOWN
EDITORIAL: NORMA
P.V.P: 9,50 €.

Para anticiparse a la expectación que el nuevo título de **PS3** (y su próxima adaptación a la gran pantalla) despertará entre los aficionados a los cómics, **Norma** lanza al mercado una nueva serie trimestral, con material totalmente inédito en España perteneciente a la colección actual de Jenkins y Keown. Saldrá a la venta en tomos, en un formato de prestigio ya que cada uno recoge cuatro *comic-books* de la edición original estadounidense.

CUANDO LOS CÓMICS SE LLAMABAN TEBEOS

CAPITÁN AMÉRICA ESPECIAL 65 ANIVERSARIO

GUIÓN: ED BRUBAKER
DIBUJO: VARIOS AUTORES
EDITORIAL: MARVEL
P.V.P: 2,90 €

Panini Cómics celebra el 65 aniversario del nacimiento del *Centinela De La Libertad* con este especial en el que Brubaker retrocede hasta la Segunda Guerra Mundial, en una aventura del Capitán y Bucky (dibujada, entre otros, por el español Javier Pulido) en la que, con la ayuda del Sargento Furia y sus Comandos Aulladores han de hacer frente al más monstruoso ataque de Cráneo Rojo jamás lanzado.







CHANQUETE RESURRECTION

AUTOR: RODRIGO DEL LAGO
EDITORIAL: EDICIONES ATLANTIS
NÚMERO DE PÁGINAS: 99
P.V.P: 10 €

La muerte de Chanquete al final de aquel verano tan azul oculta un siniestro secreto que los componentes de la pandilla han estado guardando celosamente durante todos estos años. De modo inesperado, un cuarto de siglo después, Tito, Piraña, Javi, Bea y Cía. reciben un extraño sobre verde que les invita a reunirse en una mansión abandonada creyendo que uno de ellos les ha convocado para rememorar tiernos recuerdos. Lo que todavía no saben es que tendrán que enfrentarse a la ira visceral (literalmente) del otro entrañable viejecito del barco.



LUGARES LITERARIOS A LOS QUE HUIR EN UN CIERRE

1. LA TIERRA MEDIA
2. EL PAÍS DE NUNCA JAMÁS
3. ATLANTIS
4. EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS
5. MACONDO
6. EL PAÍS DE OZ
7. EL PLANETA DEL PRINCIPITO
8. FANTASÍA
9. LA ESCUELA HOGWARTS
10. LA ISLA DE GULLIVER



NOTICIAS

NACE DRAGON COMICS: UN NUEVO SELLO MANGA





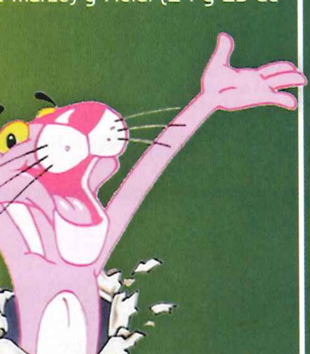
A partir del mes de marzo **Ediciones B** comenzará a publicar manga bajo el sello de **Dragon Cómics**.

Las tres series con las que arranca la colección son *Princesa Ai*, cuyos detalles te contamos un poco más abajo; *Piel de Melocotón*: la historia de una niña de nueve años y su recien adquirida mascota, un hurón llamado Melocotón; y *Dramacon*, considerado por la revista *Publishers Weekly* como uno de los Mejores Cómics de 2005 y que arranca con la visita de una guionista *amateur* a su primer Salón del Manga...

Cada vez conocemos más detalles sobre la versión cinematográfica de *Iron Man*. Que en la silla del director se sentaría Jon Favreau ya lo sabiamos, pero estos días se han dado a conocer más nombres del reparto: Jeff Bridges y Gwyneth Paltrow acompañarán a Robert Downey Jr. y a Terrence Howard en la adaptación cinematográfica del cómic de **Marvel**. De los videojuegos basados en el hombre de Hierro se está ocupando **Sega**...



Por petición popular, el canal *Boomerang* ofrecerá este mes dos maratones con los mejores episodios de *La Pantera Rosa* (10 y 11 de marzo) y *Heidi* (24 y 25 de marzo).





¿Eres un amante de la nostalgia? Pues hazte ya con esta edición en 5 DVD de los 52 capítulos de la entrañable serie de la *Aldea Del Arce*... ¿O es que ni siquiera sabes quiénes son Patty y Bobby?

Green Lantern ya cuenta con su propia serie para móviles. De momento no hay noticias de que vaya a llegar a nuestro país, y de su contenido sólo conocemos que sigue la evolución de este personaje tras lo acontecido en *Smallville*.

DESCARGAS



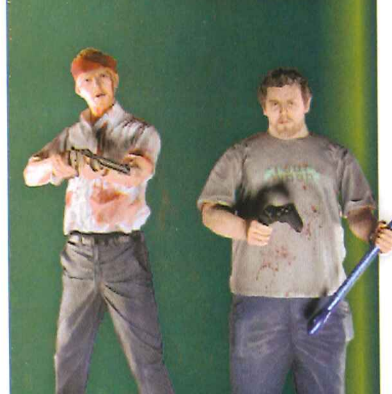
GHOSTRIDER
www.2kgames.com/ghostrider/ghostrider.html

Visita la web oficial del videojuego para conocer a todos los personajes, echar un vistazo a imágenes in-game, o descargar en tu ordenador el tráiler de la versión lúdica y varios fondos de pantalla a diferentes resoluciones.

MERCHANDISING

¿Dónde correrías ante un eminente ataque zombi? ¿Hacia una comisaría? ¿Hacia un centro comercial? ¿Hacia la casa de Tones? Shaun y Ed de Zombies Party lo tienen claro: ¿Qué mejor sitio dónde estar que el Winchester, su pub preferido?



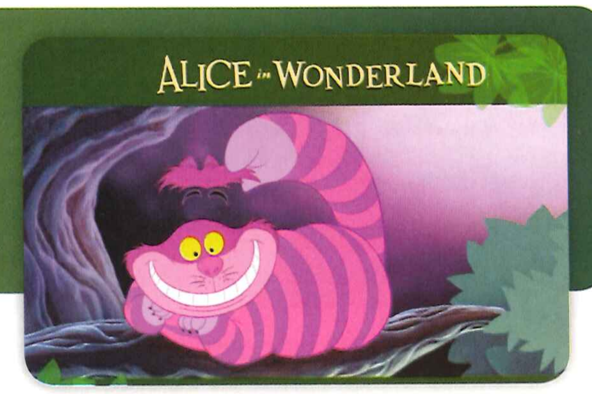


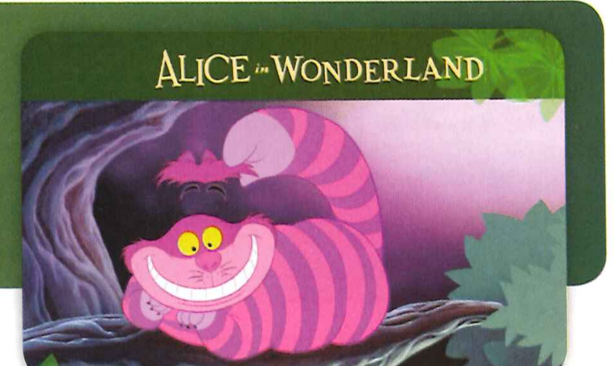
MANGA

LA PRINCESA AI

AUTORES: MISAHO KUJIRADOU, COURTNEY LOVE,
EDITORIAL: DRAGON CÓMICS
P.V.P: N.D.

Basado en la vida de la cantante Courtney Love (coautora de la historia) aterriza en nuestro país este *shojo* manga precedido de una gran acogida en los Estados Unidos donde existe ya una línea de *merchandising* que incluye muñecas, pósters, calendarios, puntos de lectura y camisetas basadas en su protagonista. La serie de televisión y la película están en proyecto.





PARA ESTAR A LA ÚLTIMA

LA TECNOLOGÍA SE VUELVE CADA VEZ MÁS SENCILLA, ATRACTIVA Y ECONÓMICA PARA PONERTE LOS DIENTES LARGOS. ¿PODRÁS RESISTIRTE A LA PODEROSA, PERO MINÚSCULA VIDEOCÁMARA DE SONY O AL RELOJ MBW? NOSOTROS NO HEMOS PODIDO...

UN REGALO PARA LA VISTA

REPRODUCTOR BLU-RAY SAMSUNG BDP 1000

PARA ENTRAR EN EL MUNDO DE LA ALTA DEFINICIÓN POR LA PUERTA GRANDE. SI BIEN ES CIERTO QUE LA CONSOLA PLAYSTATION 3 INTEGRARÁ REPRODUCTOR DE BLU-RAY, NO ESTARÁ DE MÁS CONTAR CON UNA SOLUCIÓN ALTERNATIVA PARA QUE MIENTRAS TÚ JUEGAS EL RESTO DE LA FAMILIA PUEDA VER PELÍCULAS CON CALIDAD DE CINE. EL PRECIO DE MOMENTO ES ELEVADO, PERO LA TENDENCIA ES A LA BAJA. **1.299 €**



UNA CÁMARA PERFECTA

CAMARA CANON DIGITAL IXUS 850 IS

AL FIN UNA CÁMARA COMPACTA DE CANON CON UN GRAN ANGULAR. CON UN ZOOM DE 28-105 MM Y ESTABILIZACIÓN ÓPTICA, YA NO HAY EXCUSAS PARA NO DECANTARSE POR ESTA CÁMARA. ADEMÁS, GRABA VÍDEO DE ALTA CALIDAD (HASTA 640X480 Y 30 FPS) PARA GUARDAR ESOS MOMENTOS QUE PRECISAN DE ALGO MÁS QUE UNA IMAGEN PARA SER RECORDADOS. POR SUPUESTO, EL ACABADO Y LA ELEGANCIA DE ESTE MODELO IXUS 850 IS ESTÁN A LA ALTURA DE LO ESPERADO PARA UN MODELO DE GAMA MEDIA/ALTA DE CANON. **375 €**

MULTIMEDIA BARATITA

SUPRATECH VISION ATENA

HOY EN DÍA, LOS SINTONIZADORES TDT TIENEN PRECIOS ASEQUIBLES. TANTO, QUE POR LO QUE HACE POCOS MESES COSTABA UN SINTONIZADOR TDT, HOY YA SE PUEDE LLEVAR A CASA UN COMBO TDT MÁS REPRODUCTOR DE DVD. ES EL CASO DEL SUPRATECH VISION ATENA, QUE INCLUYE LECTOR DE DVD COMPATIBLE CON DIVX, MPEG4 O FORMATOS PARA IMÁGENES ESTÁTICAS COMO JPEG. **69,9 €**

BUENO, BONITO Y ASEQUIBLE

HOME CINEMA SAMSUNG HT Q100

UN SISTEMA DE CINE EN CASA IDEAL PARA SALONES NO MUY AMPLIOS, O DONDE SE EVITE TENER QUE TRABAJAR CON MUCHOS CABLES. A PESAR DE DISPONER SÓLO DE DOS ALTAVOCES Y UN SUBWOOFER, ES CAPAZ DE SIMULAR EFECTOS DE SONIDO MULTICANAL GRACIAS A SU AVANZADA ELECTRÓNICA. ADEMÁS ES UN SISTEMA ELEGANTE Y CON LÍNEAS MODERNAS QUE ENCAJARÁ EN CUALQUIER ENTORNO DOMÉSTICO. **480 €**



DISFRUTA DE CONTENIDO MULTIMEDIA EN CUALQUIER LUGAR

NETGEAR EVA8000

UN COMPLEMENTO EXCEPCIONAL PARA CUALQUIER HOGAR DIGITAL. ES CAPAZ DE REPRODUCIR LOS CONTENIDOS MULTIMEDIA ALMACENADOS EN UN ORDENADOR DE LA CASA SIN QUE MEDIE CABLE ALGUNO EN LA TRANSMISIÓN. EL USO DE TECNOLOGÍAS INALÁMBRICAS DE ÚLTIMA GENERACIÓN PERMITE TRANSMITIR SEÑALES DE VÍDEO DE ALTA DEFINICIÓN. ADEMÁS, SE PUEDEN VER EN LA TELE CONTENIDOS MULTIMEDIA DE INTERNET. **429 €**

SABE-LO-TODO



PANTALLAS OLED

Si bien la tecnología LCD mejora, llegan otras que harán palidecer a las pantallas de hoy. Las pantallas OLED presentadas recientemente por Sony son un prodigio de colorido, brillo y contraste.

RED ELÉCTRICA PARA LAS REDES DE DATOS

La tecnología PLC vuelve por sus fueros. Ahora llega la nueva generación con velocidades compatibles con video de alta definición y mayor inmunidad frente a interferencias. Una forma fácil de crear una red local en la casa sin instalar cables adicionales.




TEXTO POR
MANUEL ARENAS

DIRIGE LA PELÍCULA DE TU VIDA

VIDEOCÁMARA SONY HVR-A1E

SI EL CINE ES UNA AFICIÓN SERIA, O BUSCAS UNA CÁMARA QUE VAYA ALGO MÁS ALLÁ DE LA MERA GRABACIÓN DE LAS VACACIONES, LA VIDEOCÁMARA HVR-A1E ES TU ELECCIÓN. A MEDIO CAMINO ENTRE EL MUNDO PROFESIONAL Y EL DE LOS ENTUSIASTAS, PERMITE GRABAR EN FORMATO NATIVO DE ALTA DEFINICIÓN. INCLUYE UN MICRÓFONO PARA LA CAPTACIÓN MÁS FIDEDIGNA DEL SONIDO AMBIENTE, ASÍ COMO UN TAMAÑO COMPACTO Y GRAN LIGEREZA PARA PODER TRANSPORTARLA CON FACILIDAD. **2.150 € + IVA**

AURICULARES BLUETOOTH Y ADEMÁS ESTÉREO

PLANTRONICS PULSAR 260

UNOS AURICULARES BLUETOOTH SUMAMENTE VERSÁTILES. SU TECNOLOGÍA ESTÉREO PERMITE DISFRUTAR DE AUDIO DE ALTA CALIDAD AL MISMO TIEMPO QUE SE PUEDE USAR PARA RECIBIR Y CONTESTAR LLAMADAS EN EL MOVIL. SU ELEVADA CALIDAD DE AUDIO ES IGUALMENTE VÁLIDA PARA USAR ESTOS AURICULARES CON UN ORDENADOR CON CONECTIVIDAD BLUETOOTH. MÁXIMA COMODIDAD Y LIGEREZA. **70 €**

ME LLAMO BOND, JAMES BOND

RELOJ BLUETOOTH MBW-100

EL RELOJ DE JAMES BOND. TECNOLOGÍA Y ELEGANCIA SE COMBINAN EN ESTE MODELO QUE TE PERMITIRÁ CONTROLAR EL TELÉFONO MÓVIL A DISTANCIA. YA SEA PARA SABER QUIÉN TE LLAMA, RECHAZAR UNA LLAMADA POCO OPORTUNA O SABER SI LLEGA ALGÚN MENSAJE, PODRÁS MANTENER TU MÓVIL EN SU FUNDA O EN UN BOLSILLO. ASIMISMO, PODRÁS CONTROLAR LAS FUNCIONES DE REPRODUCCIÓN DE AUDIO DEL TELÉFONO A TRAVÉS DE ESTE RELOJ BLUETOOTH. **300 €**





TECNOLOGÍA DE 120 HZ

Las pantallas LCD ya no tienen nada que envidiar a las de plasma, al menos en cuanto a la nitidez. Gracias a la tecnología de 120 Hz evita parpadeos y el efecto «barrido» en escenas con mucha acción.



MUY RÁPIDO > Puede alcanzar fácilmente los 225 Kilómetros por hora.

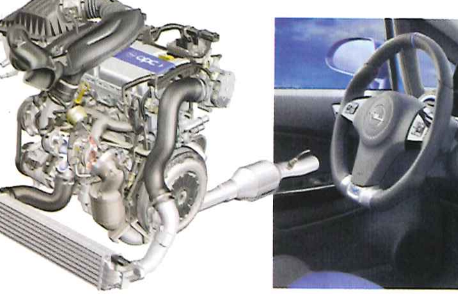
OPEL | CORSA | OPC


COORDINADO POR MOTOR ZETA

COMO UNA BALA



MOTOR:	**1.6 LITROS (4CILINDROS)**
POTENCIA:	**192 CV**
ACELERACIÓN 0-100 KM/H:	**7,2 S**
VELOCIDAD MÁXIMA:	**225 KM/H**
CONSUMO MEDIO (L/100 KM):	**7,9**
PRECIO:	**NO FIJADO POR EL FABRICANTE**
WWW.OPEL.ES	



Las marcas ya no saben qué inventar para atraer a sus filas los posibles compradores. A veces uno llega a pensar que no son muy racionales algunos de los productos que fabrican, pero al final parece que el tiempo les da la razón y que cuando han apostado por un automóvil tienen bastante claro a quién va dirigido. Este *Corsa* tan potente, de líneas agresivas y deportivas, es un auténtico misil de crucero. Ideal para esos conductores con un nivel de conducción alto porque esta máquina es capaz de alcanzar los 225 kilómetros por hora en un abrir y cerrar de ojos.



Para que este deportivo se pueda domar, los técnicos de la casa han rebajado el chasis y, cómo no, han rediseñado muelles y amortiguadores con respecto al *Corsa* normal. Por dentro, lleva asientos tipo *Recaro*, agujas de color rojo en la instrumentación, volante forrado de cuero, pedales de aluminio, anillos cromados en los marcadores y muchos más detalles que lo hacen muy atractivo. Por fuera destaca el alerón y los neumáticos de perfil bajo.

EL CONTROL DE ESTABILIDAD SE PUEDE DESCONECTAR

FORMULA UNO



MCLAREN MP4/22

El 18 de marzo en Australia, en el primer Gran Premio de la temporada, Fernando Alonso tendrá que empezar a demostrar que el cambio de escudería y de montura ha sido un acierto. McLaren adoleció de fiabilidad en 2006. ¿Pasará lo mismo en 2007?





La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra canisps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: canisps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 20 de marzo de 2007.

DESPEDIDA & CIERRE

SERÁ PORQUE ESTAMOS NERVIOSOS POR LA LLEGADA DE PS3 O PORQUE YA ESTAMOS OLIENDO LA PRIMAVERA, Y AQUELLO DE QUE LA SANGRE ALTERA YA ESTÁ HACIENDO ESTRAGOS ENTRE REDACTORES Y FAMOSOS, PERO CADA VEZ ESTAMOS UN POCO MÁS CHIFLADOS. Y PARA MUESTRA QUÉ MEJOR QUE ESTAS SINGULARES ESTAMPAS...



La Sagrada Familia, el Hijo «Podrido»... todo es cuestión de fé. Mandamos a John Tones a probar el Passport to... a Logroño y ahí lo tienen sorprendido del auge del catalán en la Rioja.

El esguince de Concha Velasco ya ha tenido sus primeras consecuencias. Aquí podéis ver a la pareja de nuevos bailarines que abre el musical «La Suite de los Líos» antes de romper a bailar.

Y seguimos con la Danza. A Yoshiki Okamoto, creador de Genji, le dieron las llaves de PlayStation Suite y del minibar. Agradeció más lo segundo.

Haciendo bueno el dicho, La Gran Berta Collado demuestra en la práctica aquello de que «Mejor pájaro en mano que ciento nadando». Nótese el gran revuelo que se armó en la bañera.

La presentación de Scarface para PSP fue amenizada por los «Campeones del Mundo de Abrazar Monigotes», ambos de radiante blanco y muy sonrientes en la fotografía.

...Y hablando de campeones, Andy y Lucas, cantantes que hacen auténticos estragos entre las jovencitas españolas, vuelven a nuestra revista con un nuevo disco.

RESULTADOS DE CONCURSOS

CONCURSO XPLOSIV

JORDI MORLAN MARÍN (BARCELONA)
ANA CABEZAS MAIRE (MADRID)
MONTSE CUSSO PORREDÓN (BARCELONA)
ANTONIO FERRER BOSCH (VALENCIA)
DAVID FERNÁNDEZ DÍAZ (BARCELONA)
JOSÉ Mª VILAGRASA JOVER (LÉRIDA)
STELIAN OBREJA (CASTELLÓN)
JAVIER ARELLANO LÓPEZ (TOLEDO)
ALBERTO CRESPO LÓPEZ (ALICANTE)
JOSÉ Mª MACHO MORENO (SEVILLA)
ALEJANDRO GÓMEZ MARTÍNEZ (MURCIA)
ROSARIO BOTELLA HIGUERAS (VALENCIA)
SANTIAGO HERRERA CABRERA (CUENCA)
ROBERTO LÓPEZ FERREIRO (LUGO)
JUAN IGNACIO LÓPEZ ARRIBILLAGA (GUIPÚZCOA)

CONCURSO RISING STAR

ÁLVARO CANTERO LOZANO (GUADALAJARA)
LARTAUN ZINKUNEGI ULACIA (GUIPÚZCOA)
ÁNGEL COBOS RUIZ (ZARAGOZA)
DIEGO RICO JIMÉNEZ (LÉRIDA)
ENRIQUE RODRÍGUEZ BARRERA (FUERTEVENTURA)
ANTONIO AMADOR AGUILERA (MALLORCA)
EDUARDO SANTANA JIMÉNEZ (GRANADA)
JOSÉ ARAGÓN FLORES (BARCELONA)



OléMovil .com
Poli NACIONAL
90283 Como en un mar...
89129 Rebelde
91258 Cosas de crios
89130 Solo quedate en...
90374 Silencio
91246 No te vistas que no...
90014 Caminos de ida y...
80143 Criticar por Criticar
89222 Dejame verte
91212 Salve del Ole
89798 Labios compartidos
91237 Me muero
89861 Te entiendo
83326 Soy Minero
89767 Te busque
90325 A la primera persona
82873 Muñeira De Chantada
91098 Self control
89822 Perdida
88140 Besos
Poli CINE/TV
84724 El bueno, el feo...
80082 La pantera Rosa
83754 Pesadilla antes de...
84064 Star Wars
84759 Gladiator
84207 El Padrino
80108 Benny Hill
83737 Dragon Ball Z
80096 Pulp Fiction
80044 Rocky
84067 El Exorcista
84966 24 - Serie TV
80017 Mision imposible
83883 Fraggle Rock
84937 Kill Bill
84560 Curro Jimenez
84940 Sexo en Nueva York
85606 Vals de Amelie
85529 El ultimo mohicano
Poli Real Artista TOP 10 Título
90307 9960 Holly Dolly Dolly song (ievas polka)
89806 9030 Paulina Rubio Ni una sola palabra
90855 1722 Malu Si estoy loca
91075 0523 Lucky Twice Lucky
90326 9698 A.Sanz y Shakira Te lo agradezco...
90704 9892 Jealousy Lucy
90019 9342 Dover Let me out
89551 7587 Haze Gasolina, Sangre Y Fuego
90816 1481 Melendi Kisiera yo saber
90804 1593 R.Martin con Chambao Tu Recuerdo
Ej: Envía GUAY 9342 al 5888 para que suene la V.O. de LET ME OUT cantada por DOVER
Envía GUAY Código POLI. MÚSICA REAL o SONIDO REAL Al 5888
Ej: Envía GUAY 88140 al 5888 para escuchar BESOS
Poli HIMNOS
90623 H.O.C. del Betis
89601 H.O.C.Del Sevilla F.C.
84932 Real Sociedad
85220 Himno de la legión
85507 Partido popular
84362 Champions League
84490 Asturias patria...
82123 Athletic De Bilbao
83188 Real Madrid
83808 Himno de España
84436 Centenario R.Madrid
84489 Els segadors
84446 Cara al sol
82124 Atletico De Madrid
84494 La internacional
84094 Himno de riego
82172 Barcelona
Poli POP/ROCK
90895 Patience
90672 Breaking free
84624 The trooper
91018 The Saints are coming
80726 No woman no cry
88145 Dont cha
90669 Chasing Cars
89017 One
84699 Highway to hell
80111 Sweet child o' Mine
80277 Nothing else matters
89075 Hips dont lie
Poli REGGAETON
91103 Noche de sexo
86973 Ella y yo
89596 Tu gatita
88189 Rompe
89514 Angelito
85991 Rakata
SONIDOS REALES/IMITACIONES
BEBE Adorable carcajada de un bebé gracioso partiéndose
TOCAHUEVOS Es tu jefe para tocarte los huevos
ELCAUDILLO Discurso de Franco: "...España es una nación grande..."
ORGASMO Esta chica se lo está pasando muy bien...
GALLINA Gallina imitando a... ¡Un Formula 1!
GITANO Richard coge 'Iteléfono que viene 'lpayo verde...
TARZAN El famoso grito del rey de la jungla ¡igual que en la peli!
TELEFONO Para que tu móvil suene como el de casa de tus abuelos
Ej: Envía GUAY ORGASMO al 5888 y te pondrás a 100 cuando te llamen
Poli DISCO
84226 Cafe del mar
88731 Satellites
89738 Discoteka
85048 Enjoy the silence 04
80056 Insomnia
91213 Crazy Frog in da...
85285 Adagio for strings
89660 Summerlove
89626 World hold on
Menú 8693
Menú
Menú 2238
Menú 1935
Menú
Menú
Envía STILO Código TEMA Al 5888
Ej: Envía STILO 1935 al 5888 para que los fondos e iconos de tu móvil se cambien por PERRITOS
Menú 0059
Menú 1745
Menú
Menú
También lo más Sexy:
Menú
Menú
MEGATETAS
ASIATICAS
MACIZAS
TETAS
DESNUDAS
CHICASENBIKINI
KAMASUTRA
MULATAS
LESBIANAS
CULITOS
TUNEADOS
MANGASEXY
TIASENBOLAS
Ej: Para cambiar los fondos e iconos de tu móvil por Chicas En Bikini, envía STILO CHICASENBIKINI al 5888
36497 41047 41546 41272 37026 43062 35427
PARA SIEMPRE
REVOLUCION
38917 36326 46953 41697 41691 41104 46511
37658 47271
Envía COMIC Código FOTO o VIDEO Al 5888
Ej: Envía COMIC 41546 al 5888 para recibir los PERRITOS
35332 41607
41604 41041 46507 42940 42292
¡Llámanos! 803 443 113
¡Las chicas más calientes!
37844 47267 45550 46947 36329
GRACIAS POR NO FUMAR
46950 47287 36335 39074 39053 37810 38876
Malena Gracia erotic 1058
Shangai 2079
Envía CLIK Código JUEGO Al 5888
Ej: Envía CLIK 9585 al 5888 para jugar a toda pantalla con ANASTASIA MAYO
MOBILE BRAIN TRAINER
Respuestas Posibles:
A B C D
3607
ANASTASIA MAYO SEXY VEGAS
9585


BURNOUT™
DOMINATOR
CONDUCCIÓN EXTREMA EN ESTADO PURO
MASROTIANNI
ST
KERREOL
MASROTIANNI
MASROTIANNI
3+
www.pegi.info
PlayStation®2
PSP™
EA
www.burnout.es
© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. "PlayStation", "PSP" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.